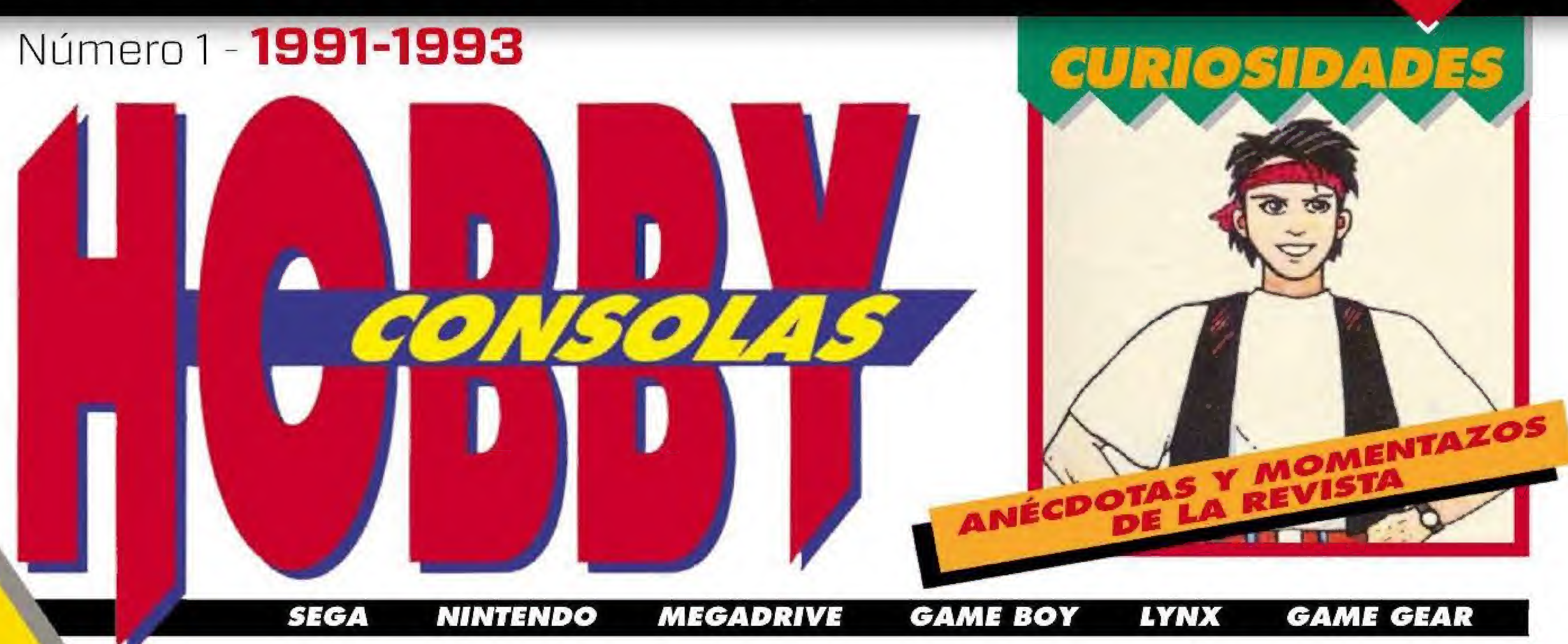
Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 1 - **1991-1993**



SEGA NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY LYNX GAME GEAR

EXCLUSIVA

LAS JOYAS DE LA ÉPOCA

¡MOSQUIS, CÓMO MOLA...!

TAL COMO ÉRAMOS

UN VIAJE A LOS LOCOS AÑOS 90

Los 10 juegos más atómicos

- SUPER MARIO WORLD
- STREET FIGHTER II
- SONIC 2
- ZELDA A LINK TO THE PAST
- FATAL FURY 2
- WORLD OF ILLUSION...



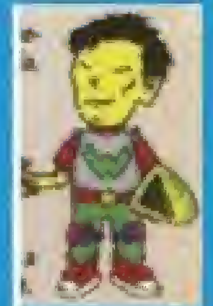
ASÍ JUGÁBAMOS

NES, Game Boy, Master System, Neo Geo, Turbo Grafx...

MATT GROENING ©

un auténtico equipazo

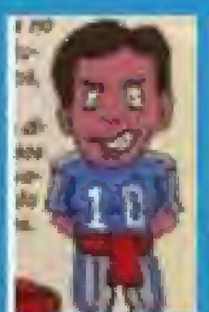
Estos intrépidos "consolegas" fueron los redactores de Hobby Consolas en los años del 91 al 93. ¿Os acordabais de todos?



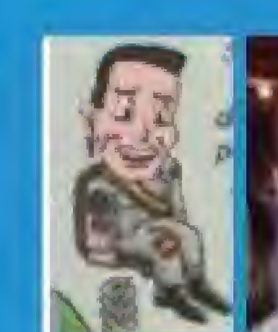

AMALIO GÓMEZ, alias Nikito Nipongo, dio el salto desde Micro Hobby para ponerse al frente de Hobby Consolas desde el nº 1.



JUAN CARLOS GARCÍA. Giancarlo Vialli ayudó a arrancar el motor de Hobby antes de poner rumbo a Nintendo Acción.




JOSÉ LUIS SANZ. Más conocido como JL Skywalker, nos deleitaba con sus textos y divertidas ilustraciones.



MARCOS GARCÍA. The Elf fue el cuarto miembro fundador de la revista y encargado de la mítica sección Game Masters.




EL CONSOLERO ENMASCARADO era un ser ficticio ideado para firmar colaboraciones puntuales. ¡No faltaba imaginación!



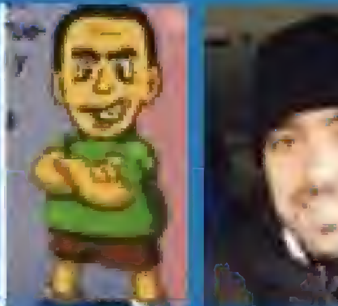
JAVIER RODRÍGUEZ. The Wizard, se encargaba de diseñar los mapas para superar juegos tan de moda en aquella época.



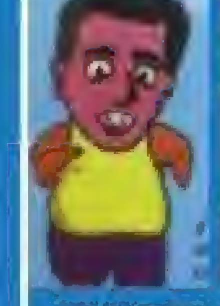

SONIA HERRANZ. La Teniente Ripley fue una de nuestras redactoras más implacables tras su entrada en el número 14.



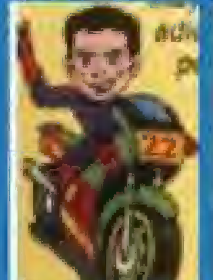
CARLOS ALONSO. Conocido como "Patax" por su larga estatura, trabajó durante unos meses en nuestra redacción.




JOSÉ LUIS DEL CARPIO, o Pepo Scope para los consolegas, fue otro de los nuevos fichajes del número 14. ¡Todo un crack!



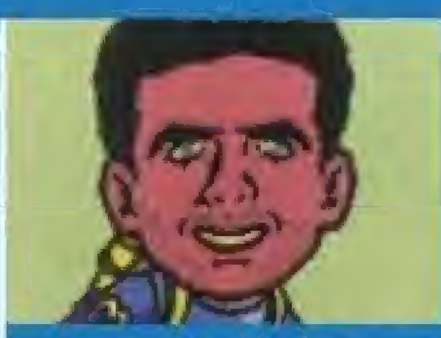

BRUNO SOL, alias Némesis, permaneció menos de un año en la redacción, pero su sabiduría y humor dejaron una profunda huella.



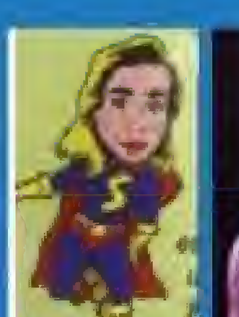
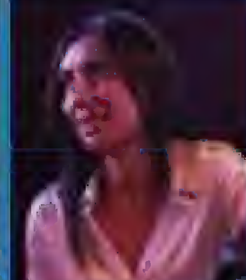

MANUEL DEL CAMPO, o Lolocop, llegó en el número 18 y se 'hinchó' a analizar todo tipo de juegos, sobre todo de lucha y deportivos.



JAVIER BAUTISTA. The Lucar tuvo un paso muy breve por Hobby Consolas, pero también aportó su granito de arena.



ANTONIO CARAVACA, Boke, se marcó algunos análisis y artículos repletos de humor durante su paso por Hobby Consolas.

ESTHER BARRAL. Bajo el seudónimo de Cruela de Vil, esta intrépida redactora llegó en el número 22 y firmó decenas de análisis.

echando la vista atrás...

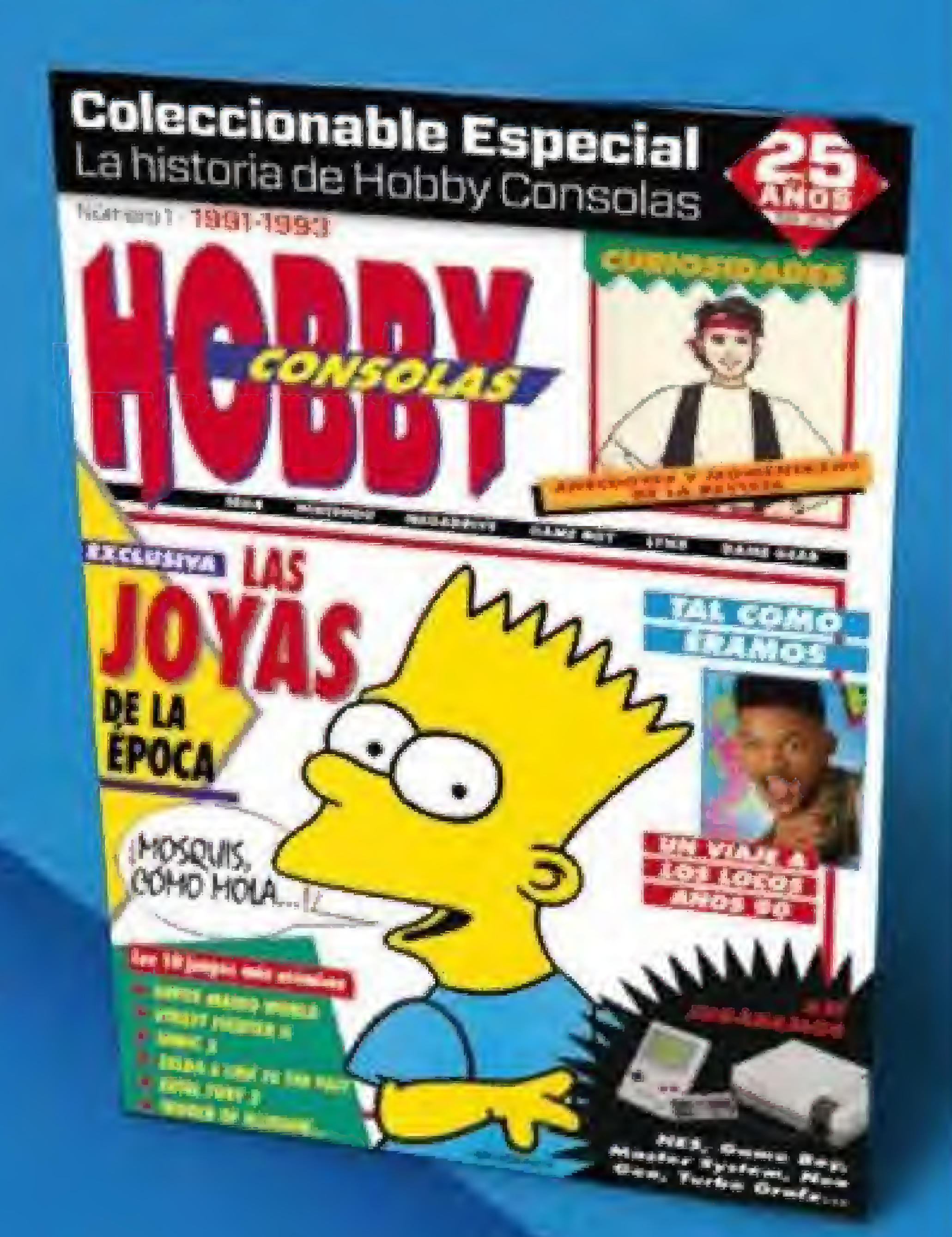
A pocos meses para que se cumpla el 25 aniversario de la llegada de Hobby Consolas a los kioscos de España (se dice pronto, ¿verdad?), iniciamos una serie de suplementos que acompañarán cada mes a vuestra revista favorita durante todo el año 2016.

Casi una vida con vosotros

No muchas publicaciones tienen la suerte de poder escribir esta editorial, en la que se hace referencia al inminente 25 aniversario desde su puesta de largo. Pero sí, amigos; en octubre de 2016 se cumplirá exactamente un cuarto de siglo desde que, con mucha ilusión, poníamos en marcha este proyecto llamado Hobby Consolas. Desde aquella ya mítica portada del número 1, con Bart Simpson y su "Mosquis... cómo mola", muchas cosas han cambiado en el sector de los videojuegos: generaciones de consolas se han sucedido, personajes ahora conocidos por todos ha ido forjando su leyenda... En fin, demasiadas acontecimientos para ser resumidos en estas breves líneas.

Un viaje por nuestra historia

Pero si hay algo de lo que estamos muy orgullosos es de que nos hayáis permitido acompañaros durante todo este tiempo, de haber servido de "denominador común" en la increíble evolución que han vivido los videojuegos en los últimos 25 años. Por ello, queremos premiar vuestra fidelidad con una serie de suplementos especiales en los que, durante todo 2016, repasaremos no solo nuestra historia, sino también la del sector en nuestro país y -eso nos gusta pensar- un poco la de vuestra vida como jugones. ¡Esperamos que disfrutéis de este primer (y noventero) número!



sumario



aquellos locos años 90

En octubre de 1991 se editaba el número 1 de Hobby Consolas, pero en aquella época no solo dedicábamos nuestro tiempo a los videojuegos. ¿Nos acompañáis por este viaje al pasado?

Los primeros años de la década de los 90 en España fueron testigo de acontecimientos de todo tipo. Es estas páginas queremos recordar con vosotros algunos datos y curiosidades que marcaron a toda una generación.

1991, año del dragón

La recta final de año estuvo marcada, además de por la llegada de Hobby Consolas, por el reestreno de Dragon Ball en Canal Sur y su puesta de largo en Telemadrid 1. Comentar las hazañas de Goku en el cole, al que íbamos siempre en compañía de nuestro inseparable Discman 2, era algo tan habitual como disfrutar de Farmacia de Guardia en familia 3, mirar el tiempo que quedaba para el recreo en nuestro Casio F-91W 4 o emular la "sillita eléctrica" de Hulk Hogan con algún incauto amiguete 5.

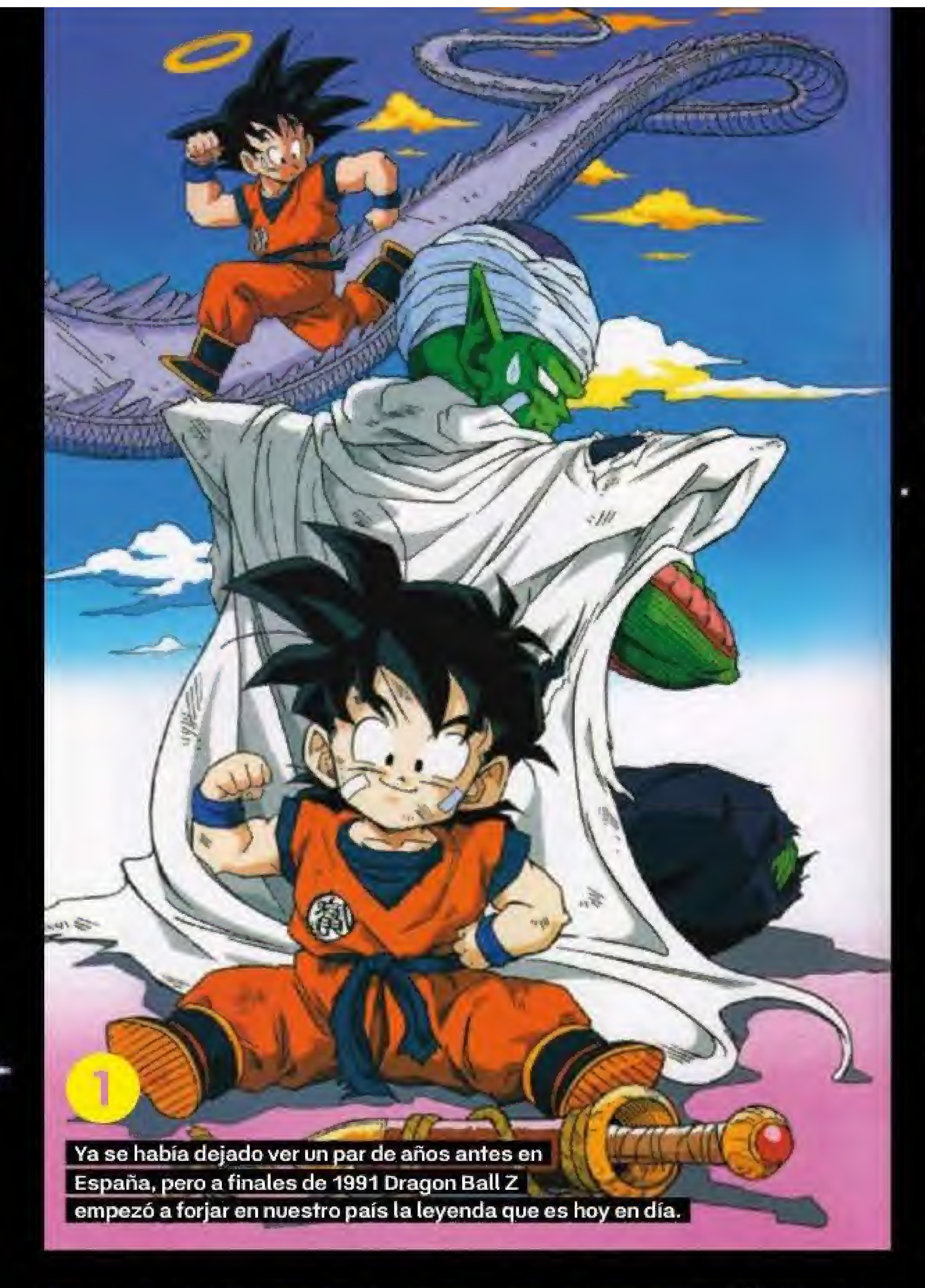
El olímpico 1992

Además de para ponérselas a nuestra figura de San Pancracio en el dedo (o para comprar Hobby Consolas si lográbamos reunir 13 de ellas), las monedas de 25 Pesetas con agujero 6 sirvieron de homenaje a los dos eventos más importantes de España en 1992: Los Juegos Olímpicos de Barcelona 7 y la Expo de Sevilla 8 ¡nos convertimos en la envidia de medio mundo!

Aunque la verdad es que la mayoría seguíamos a lo nuestro, por ejemplo, berreando Black And White de Michael Jackson 9, número 1 de los 40 Principales a principios de año, o bailando en plan rapero la "intro" del Príncipe de Bel Air 10, una de las series con más éxito del momento. Eso sí, ni siquiera el genio de Aladdin 11, la nueva película de Disney, fue capaz de consolarnos por la descatalogación oficial de ZX Spectrum 12 en España... ¡snif!

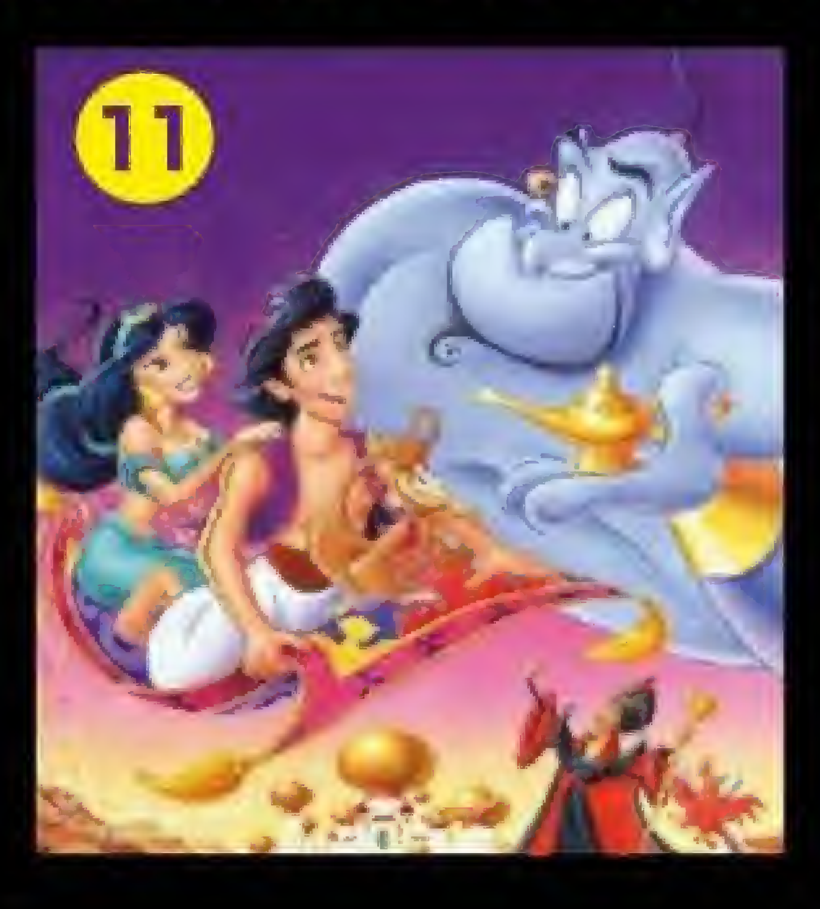
1993 estaba ahí fuera

Mientras aunábamos esfuerzo y pagas en coleccionar las figuras de los Caballeros del Zodiaco 13 (¡valían un riñón!), alucinamos con el estreno de Expediente X 14, todo un fenómeno que sirvió para desengrasar de la campaña electoral de las Elecciones Generales, que fueron ganadas por Felipe González 15. Si bien es cierto que, para muchos de nosotros, por aquel entonces los únicos colores que importaban eran los de los botones de Simon 16. Y es que, ¿quién quería hablar de política con tanta diversión al alcance de nuestra mano?


1
Ya se había dejado ver un par de años antes en España, pero a finales de 1991 Dragon Ball Z empezó a forjar en nuestro país la leyenda que es hoy en día.


13


9


11


10
Llegar del cole y comer viendo el Príncipe de Bel Air era una de nuestros momentos preferidos del día. Eso... y lanzar a un amigo como el tío Phil a Jazz.



2

Tener un Walkman de casette era lo normal en la época, pero si querías ir a la última y fardar de tecnología no había nada como llevar un Discman.

3

4

Que levante la muñeca quien no haya lucido este prodigio de la relojería que incluía luz, alarma, cronómetro... ¡Esto sí que era un Smartwatch!

5

6

7

Cobi, la ceremonia inaugural y el encendido del pebetero con un arco... los Juegos Olímpicos de Barcelona nos dejaron muchas imágenes para el recuerdo .

8

12

Tras una década dando guerra, en 1992 el ZX Spectrum era descatalogado. ¡Con lo que nos molaba jugar a Sir Fred y leer MicroHobby!

14

Mulder y Scully, protagonistas de la serie Expediente X, revolucionaron el panorama televisivo con sus pesquisas sobre casos paranormales.

15

16

¿Alguien duda de que Simon fue uno de los precursores de los Quick Time Events? ¡Lo que nos gustaba jugar con sus patrones de colores!

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES)

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1987** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **30.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **61.91 millones**

Conocida en Japón como Famicon (Family Computer), la Nes llegó a España en 1987, 4 años después de su salida oficial en el mercado nipón. En el momento del estreno de Hobby Consolas la máquina gozaba de una gran salud en nuestro país y por las páginas de la revista desfilaron juegazos de la talla de *Super Mario 3*, *F-Zero* o *Star Wars*.

Muchos de nosotros nos iniciamos en el mundo de los videojuegos gracias a NES, la primera gran consola de sobremesa de Nintendo que caló hondo en España.

las primeras generaciones

El panorama de consolas en España entre octubre de 1991 y diciembre de 1993 fue tan variado como apasionante. Así lo vivimos en los primeros números de Hobby Consolas.

Ya desde el sumario del número 1 de Hobby Consolas, quedaba muy claro que las verdaderas y únicas protagonistas de la revista iban a ser "esos pequeños artefactos que adoptan diversas formas y responden al nombre de consolas". Estas son las plataformas que inundaron nuestras páginas entre 1991 y 1993.

Las veteranas de la casa

El mercado español de consolas en octubre de 1991, fecha en la que se publicó la primera Hobby Consolas, estaba liderado -principalmente- por Master System y NES, los sistemas de 8 bits de Sega y Nintendo respectivamente, que llevaban ya varios años a la venta en España. De juegos que corrían en ellas fueron gran parte de las páginas de análisis que dedicamos en los primeros compases de la revista, que convivieron con otros de títulos de Mega Drive o de las portátiles del momento: Game Boy, Gamer Gear y Lynx.

> Con una amplia variedad de máquinas en España, NES, Master System II, Mega Drive, Game Boy, Game Gear y Lynx, eran las plataformas disponibles en el arranque de Hobby Consolas.

El florecer de los 16 bits

Con Mega Drive muy bien situada en nuestro país, la llegada de Super Nintendo en 1992 supuso el pistoletazo de salida definitivo a los sistemas de nueva generación de Sega y Nintendo, que comenzaron a ganar protagonismo en nuestra revista sin que, ni nosotros ni las compañías, estuviéramos dispuestos a dejar de lado al resto de consolas, incluidas las más antiguas. Buena

los primeros reportajes

Pese a que los verdaderos protagonistas de Hobby Consolas siempre han sido los juegos (¡salieron números con más de 100 páginas de análisis!), las consolas siempre han tenido una gran importancia en la revista. Ya desde los primeros ejemplares nos esforzamos por mostraros todos los secretos de las máquinas que se podían encontrar en el mercado español o, lo que era aún mejor, por daros a conocer las consolas que llegarían a nuestro país en el futuro. Leer estos reportajes ya nos hacía soñar con la "Next Gen".


16 bit

SUPER NINTENDO

HACIA UN NUEVO MU

Analizar consolas ha sido un clásico de la revista desde sus inicios, y en el número 5 se estrenó una serie de extensos reportajes en el que se destripaban todos los aspectos de las máquinas que desfilaban en ese momento en nuestro país.

SEGA MASTER SYSTEM

FABRICANTE: **Sega** ● Nº DE BITS: **8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1987** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **30.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **13 millones**

Llegó a Japón en 1985 con el nombre de Sega Mark III dos años más tarde que NES, lo cual le permitió incorporar un procesador más potente que su competidora, con la que mantuvo una encarnizada batalla en nuestro país a base de ofrecer juegazos como Wonder-boy, Sonic the Hedgehog o Phantasy Star. Su rediseño, Master System II, incorporaba Alex Kidd pregrabado en la memoria.

A mediados de 1991, Sega lanzó Master System II en España, una nueva versión de la consola que modificaba su carcasa y rebajaba el precio a 15.000 Pts.

ATARI LYNX/LYNX II

FABRICANTE: **Atari** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1990** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **25.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **5 millones**

Con 16 bits y una pantalla LCD a todo color, a Atari Lynx no le sirvió ser una adelantada a su época para hacer frente en ventas a otras portátiles como Game Gear y, sobre todo, Game Boy. Aún así, y pese a su discreto éxito debido a factores como el reducido apoyo de third-parties o su elevado precio inicial, nos regaló un corto pero genial catálogo de juegos, entre los que brillaron títulos como *Blue Lightning*, *Klax* o *Shadow of the Beast*.

Lynx II fue una nueva versión de la portátil que mejoraba algunos aspectos, como la duración de su autonomía o un tamaño más contenido.

16 bit

SEGA MEGA DRIVE

Decidir qué consola comprar era mucho más fácil en los 90 gracias a los geniales reportajes que nos marcamos en Hobby.

NACIDA PARA JUGAR

La fiebre de las consolas se ha convertido ya en auténtica epidemia y los contagiados se cuentan por cientos de miles. Pero no penséis, amigos, que los doctores consoleros van a darnos ni un sólo minuto para que nos recuperemos. Una nueva y mucho más divertida plaga ha caído sobre nosotros: la plaga de los 16 bits y Sega, Nintendo, NEC y SNK tienen ya sus modelos a punto y completamente listos para la gran invasión.

Por esta razón, iniciamos una serie en la que comentaremos las características más destacadas de todos los modelos que están haciendo su aparición en el mercado. Y, para empezar, nada mejor que la Sega Mega Drive, consola que, a pesar de llevar algún tiempo en el mercado, aún mantiene intactas sus esperanzas de convertirse en la más vendida en todo el mundo. Que lo consiga o no, está, una vez más, en vuestras manos.

82

16 bit

La Leyenda de NEC

TURBO GRAFX

Siguiendo con la sección que iniciamos el pasado número, llegamos hoy hasta una consola que, tras una brillante trayectoria por todo el mundo, se ha presentado recientemente en nuestro país.
Nos estamos refiriendo a la Turbo Grafx, una máquina que abre nuevas e interesantes posibilidades a los usuarios españoles.



Todas las máquinas tenían cabida en Hobby Consolas, y éramos los primeros en ofrecer la información más completa de los sistemas que aún estaban por llegar a nuestro país. Los reportajes de Turbo Grafx y Mega-CD son un ejemplo de ello.

104



170€ (unos 300€ al cambio si tenemos en cuenta la inflación actual) es lo que nos costaba hacernos con una Mega Drive en 1992.

1991: precios de las consolas

Sin duda, uno de los principales temas de discusión en los videojuegos ha sido tradicionalmente el precio de las consolas. Si echamos un ojo a los primeros números de Hobby Consolas vemos que, en aquella época, Master System rondaba las 15.000 Ptas, Mega Drive las 30.000, Game Boy las 14.000 y Game Gear costaba cerca de 20.000 Pesetas. Respecto a los juegos, los títulos para consolas de sobremesa oscilaban entre las 5.000 y 8.000 pesetas, mientras que los de portátil eran algo más baratos, entre 4.000 y 5.000 pesetas de media.







El precio de los juegos variaba de una plataforma a otra, pero algunas de las novedades de la época se acercaban a las 9.000 pesetas. ¡Una pasada!

SEGA GAME GEAR

FABRICANTE: **Sega** ● N° DE BITS: **8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1991** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **20.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **10.6 millones**

La respuesta de Sega a Game Boy pasó por una portátil que compartía procesador con Master System y que tenía como mayor baza una pantalla a todo color. Quizá su gran tamaño y las escasas 3 horas de juego que otorgaban las 6 pilas que necesitaba para funcionar fueron determinantes para que no consiguiera hacer sombra a la máquina de Nintendo. Y eso que nos regaló juegazos como *Sonic Chaos, Aladdin* o *Ecco the Dolphin.*

SEGA MEGA DRIVE

FABRICANTE: **Sega** ● N° DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1990** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **39.990 pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **47.54 millones**

En plena batalla entre Master System y NES, Sega quiso dar un golpe en la mesa lanzando su nueva consola de 16 bits. Renombrada como Genesis en Norteamerica por problemas legales, Mega Drive lideró el mercado de esta nueva generación durante los primeros años de los 90 gracias a su falta de competencia (SNES llegó al mercado más de un año después) y a juegazos como Sonic the Edgehog, Altered Beast o World of Ilussion.

muestra de ello es que, en el número 15 de Hobby Consolas, el correspondiente a la Navidad de 1992, de los más de 35 juegos que analizamos en sus 220 páginas (¡menudo tocho!) había 7 de NES, 3 de Master System, 7 de Game Boy, 3 de Game Gear, 9 de Mega Drive, 5 de SNES, 1 de Lynx, 1 de Neo Geo y 1 de Turbo Grafx. Como podéis comprobar, el ritmo de lanzamientos en aquella época era tan grande como diverso, algo que se reflejaba fielmente en nuestras revistas.

A cuestas con las portátiles

El mega concurso que arrancó junto al número 1 de Hobby Consolas, que nos llevó a sortear nada menos que 1000 Game Boy, ya auguraba que las portátiles tendrían una fuerte presencia en la revista. Sin ir más lejos, los juegos de Los Simpsons para NES y Game Boy tienen el honor de haber sido los causantes de que Bart protagonizara nuestra primera portada, así como la primera "superview" (los avances de la época) de la historia de la revista. Por su parte, Game Gear y, en menor medida debido a su reducida popularidad en nuestro país, Lynx también protagonizaron muchas páginas de esta primera etapa de la revista, si bien nunca llegaron a hacer sombra a la omnipresente



también periféricos

Si elegir una consola ya era difícil a principios de los 90, seleccionar con qué periféricos acompañarla era ya casi misión imposible debido al elevadísimo número de 'gadgets' que inundaban el mercado. Joysticks, pistolas de luz, adaptadores como el que hacía compatibles los juegos de Master System en Mega Drive e incluso sintonizadores de televisión servían para abrir todo un mundo nuevo de entretenimiento... y un curioso agujero en nuestros bolsillos.

Pantalla a color, Sonic... Game Gear tenía argumentos más que de sobra para ganarse un hueco en nuestro bolsillo.

La Super Scope fue uno de los periféricos más populares de SNES. ¡Nadie se resistía a apuntar a la TV con ese bazooka!

NES contribuyó mucho a popularizar las pistolas de luz con su Zapper (o Light Gun) y juegos de puntería como *Duck Hunt*

Ver la tele en cualquier parte era lo más gracias a Game Gear TV, un sintonizador de televisión para la portátil

Suplir carencias, como la falta de iluminación de Game Boy, era posible gracias a accesorios como Light Boy.

La bestia negra de Sega disfrutó de una época dorada a principios de los 90, en la que se convirtió en la plataforma de 16 bits más popular.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (SNES)

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1992** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **29.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **49.10 millones**

La respuesta de Nintendo a Mega Drive se hizo de rogar, pero -cuando llegó- conquistó a los jugadores de medio planeta gracias a una gran potencia técnica y a un catálogo de juegos excepcional. De hecho, la consola vino acompañada en España, ni más ni menos, que de *Super Mario World*.

NINTENDO GAME BOY

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1990** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **15.000 pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **87.66 millones**

Tras la experiencia acumulada con Game & Watch, Nintendo -con Gunpei Yokoi a la cabeza- lanzó en 1989 una portátil que apostaba por la sencillez que le otorgaba una pantalla monocromática, y un consumo de batería y un tamaño tan reducido como su precio frente a Lynx, la apuesta de Atari que ya estaba disponible. Esta fórmula, unida a su llegada junto al genial *Tetris*, la convirtieron en la reina del mercado.

Una gran potencia y un catálogo 'made in Nintendo' espectacular, hicieron de SNES la consola favorita de 16 bits para muchos.



NEO GEO AES

FABRICANTE: **SNK** ● Nº DE BITS: **16 + 8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1991** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **79.990 pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **1 millón**

Disfrutar de conversiones perfectas de los juegos para recretiva de SNK en casa era posible gracias a Neo Geo AES, la versión doméstica de la placa MVS que escondían los arcade de la compañía. Pero alcanzar este lujo, que era el sueño de cualquier jugón de la época, no era fácil debido al elevado precio de la consola y de sus juegos, que superaban las 25.000 pesetas. *Fatal Fury 2* o *Soccer Brawl* fueron algunas de sus joyas de la época.

El impresionante mando de Neo Geo AES era una répilca exacta de los controles de las recreativas de SNK. Un lujazo al alcance de pocos

TURBO GRAFX

FABRICANTE: **NEC - Hudson** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1991** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **32.900 pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **10 millones**

Tras su salida en 1987, la máquina creada por NEC y Hudson Software alcanzó una gran popularidad en Japón, donde se la conocía como PC Engine, y llegó a rivalizar con NES y Master System. Su tardía llegada a España, 4 años después, unido a su elevado precio de salida y a la fortaleza de Mega Drive en aquel momento, no ayudó a que la consola despegara en nuestro país. Y eso que contaba con grandes títulos como *Bomber Man* o *PC Kid 2*

Además de lanzar numerosas revisiones, NEC hizo de Turbo Grafx la primera consola en ofrecer la posibilidad de acoplarle una unidad de CD-Rom.

La guerra entre Sega y Nintendo nos regaló algunos eslóganes míticos, como el "eres un fenómeno" de GB, "el cerebro de la bestia" de SNES o "la ley del más fuerte", de Sega. Otros, como "the future is now", de SNK para Neo Geo, también calaron.



SEGA MEGA-CD

FABRICANTE: **SEGA** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **CD-Rom** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1993** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **50.000 pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **6 milones**

En abril de 1993, un año y medio después de su lanzamiento en Japón, llegaba a España Mega-CD, un 'add-on' para Mega Drive que añadía soporte para CDs en la consola. Las grandes expectativas de esta máquina no terminaron de cuajar en nuestro país debido a su elevado precio, la creciente popularidad de SNES y a un catálogo muy irregular, aunque no exento de juegazos como Sonic CD o Lunar, de Studio Alex.

Competir con el chip Super FX de SNES y ofrecer nuevas experiencias interactivas fueron la motivación de Sega para lanzar este añadido de Mega Drive.

Game Boy. ¿Las razones? Pues muchas y muy variadas, como os fuimos contando durante estos más de dos años, pero -principalmente- algunos fallos de diseño (como precio, tamaño, autonomía de las pilas o un catálogo de juegos reducido) y, por supuesto, el buen hacer de Nintendo, que consiguió dar con la fórmula perfecta para que todos quisiéramos llevar una Game Boy en el bolsillo.

Una mirada constante al futuro

Si hay algo por lo que siempre hemos concentrado nuestros mayores esfuerzos ha sido por ofreceros la información más completa antes que ningún otro medio. Y esto es algo que no solo se vio reflejado en los análisis, imágenes exclusivas o entrevistas de aquella primera etapa de la revista, sino también en las consolas como tal. Si ya en las dos primeras páginas del número 1 de Hobby Consolas os hablábamos de la presentación de Lynx II en

Dimos los primeros datos oficiales de Neo Geo AES y de SNES en España, lo que demuestra que la actualidad más candente fue una prioridad desde los primeros días de la revista en el quiosco.

Estados Unidos u os mostrábamos un completo artículo en el que se desgranaban las características técnicas de Neo Geo AES, y en el que desvelábamos su precio antes de que se pusiera oficialmente a la venta en España. Meses después éramos los primeros en daros toda la información del lanzamiento de SNES. Al mismo tiempo, nos esforzamos por ofreceros extensos reportajes con los que dar conocer a fondo aquellas consolas que no tenían demasiado tirón en aquel momento, como Turbo Grafx. En definitiva, fueron algo más de dos años apasionantes para los "consolegas", que culminaron con la salida de Mega-CD al mercado español, un añadido para Mega Drive que, si bien no consiguió cuajar, sí que sirvió como primera gran toma de contacto con el formato CD en consolas, algo que cambiaría de forma radical a estas máquinas unos años más tarde. Pero esa ya es otra historia de la que os hablaremos en próximos números de este suplemento...





Nuevas consolas, periféricos, juegos exclusivos... los publicistas de la época sacaron a relucir toda su creatividad en campañas de todo tipo.

comienza la publicidad

La batalla por hacerse con el mayor trozo del pastel consolero a principios de los 90 era encarnizada, y las páginas de Hobby Consolas eran el lugar preferido por las compañías para lanzar sus agresivas campañas publicitarias. Los chascarrillos, más o menos ingeniosos, se sucedían en anuncios de bajadas de precio de consolas, listas de periféricos o en el estreno de juegos de renombre. En aquella época valía casi todo para tratar de desmarcarse del resto y crear identidad de marca. Y es que, había que ser o de Sega o de Nintendo, ¿no?



¿Yoshis de color verde, amarillo, azul y rojo? Seguro que os suenan estos colores ¿Del mando de SNES, quizá?

1 un juego de otro mundo
super mario world



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Super Nintendo**
- AÑO: **1992**
- Nº DE LA REVISTA: **10**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

MIYAMOTO ya quiso introducir un dinosaurio en anteriores Marios, pero tuvo que esperar a la potencia de SNES para poder llevarlo a cabo.

PODER GRABAR LA PARTIDA no era algo muy común en aquellos tiempos, y *Super Mario World* nos dejaba. ¡Menuda maravilla!

Mario, el personaje más famoso de Nintendo, fue el encargado de mostrar las bondades de una recién aterrizada SNES. ¡Y vaya si lo hizo!

"El mejor juego de todos los tiempos". Así resumíamos en el número 10 de Hobby Consolas nuestras sensaciones con Super Mario World. En su análisis, de 10 páginas, desgranamos todos los secretos de este maravilloso título, que sirvió de acompañamiento ideal a la llegada de SNES a España. Con 7 extensos mundos repletos de niveles de diseño excepcional, una jugabilidad a prueba de bombas gracias a la "fórmula Mario" de NES, que sumaba a su exquisito control una amplia variedad de retos, nuevas habilidades para el fontanero o la genial presencia de Yoshi, el estreno de Mario en los 16 bits se hizo con la mejor nota (compartida) de la primera etapa de Hobby Consolas.



Turbo Grafx

1	(N)	R-Type
2	(N)	Blazing Lazers
3	(N)	Alien Crush
4	(N)	Vigilante
5	(N)	J.J. y Jeff
6	(N)	Dragon Spirit
7	(N)	Victory Run
8	(N)	Legendary Axe
9	(N)	Space Harrier
10	(N)	Power Golf

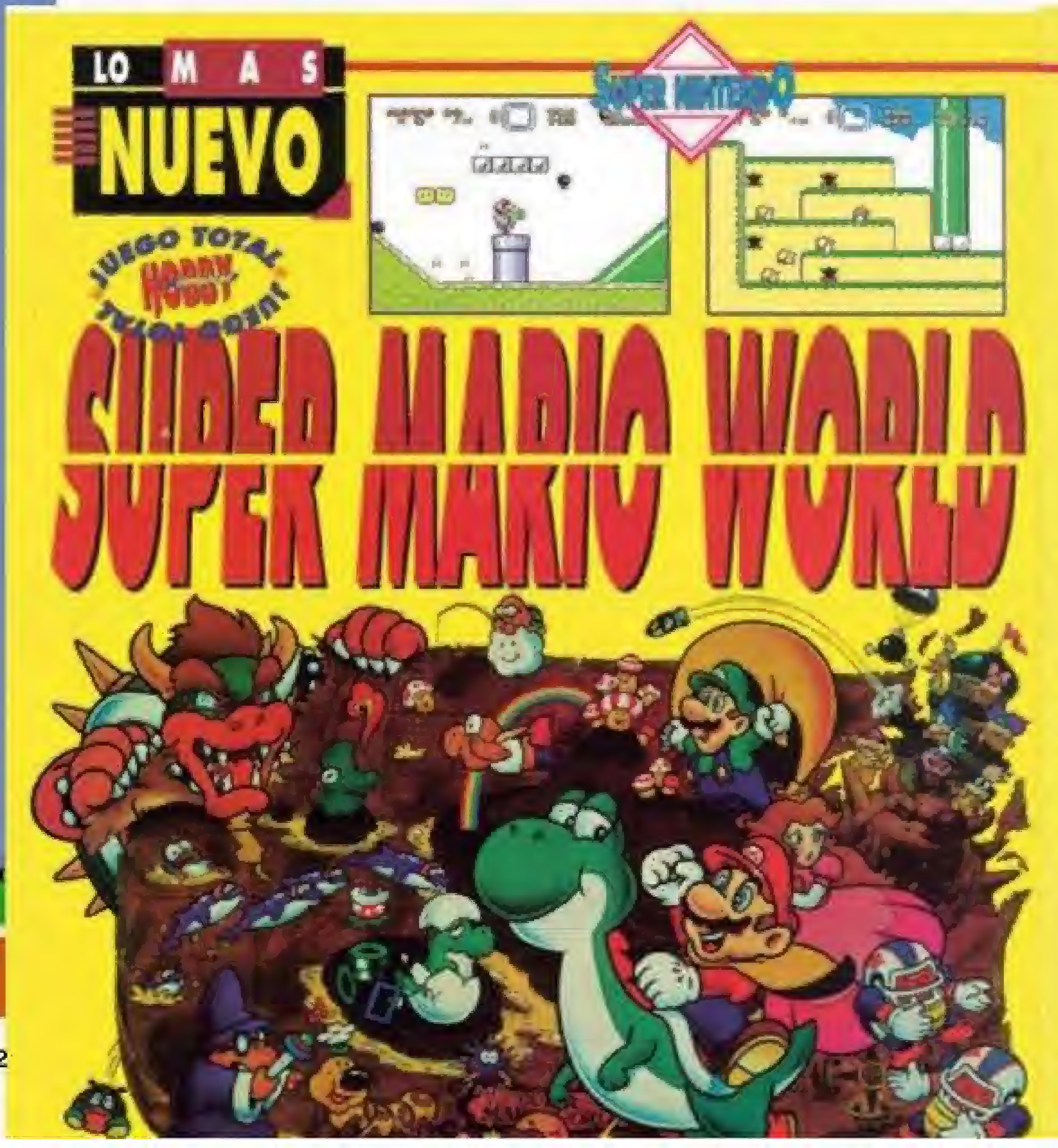
Super Nintendo

1	(N)	Super Mario World
2	(N)	F-Zero
3	(N)	Super Soccer
4	(N)	Super Tennis
5	(N)	Super R-Type

Neo Geo

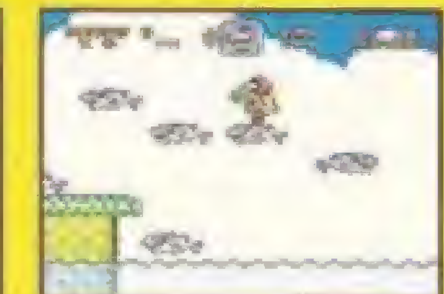
1	(N)	Fatal Fury
[illegible]	(N)	Magician Lord
[illegible]	(N)	Thrash Rally
[illegible]	(N)	Soccer Brawl
[illegible]	(N)	Robo Army
6	(N)	Ghost Pilots
7	(N)	Burning Fight
8	(N)	Blues Journey
[illegible]	(N)	Nam 75
[illegible]	(N)	Cyber Lip

La primera lista de éxitos de Super Nintendo fue encabezada por Super Mario World, al que sucedían F-Zero y Super Soccer. ¡Casi Nada!











EL MUNDO MÁS DIVERTIDO

Mario, su inseparable amigo Luigi y la bella princesa Toadstool estaban a punto de disfrutar de unas merecidas vacaciones.

Atrás quedaba el recuerdo de su última aventura tras los pasos de Bowser y su numeroso ejército de tortugas malévolas. Ahora tan sólo les preocupaba llegar al lugar que habían elegido para retirarse del mundanal ruido: La Tierra de los Dinosaurios, el más bello paraje de cuantos se pueda imaginar.

Los habitantes de tan afortunado país, hospitalario como ninguno, al enterarse de tan importante visita prepararon una gran ceremonia para celebrar la llegada de nuestros héroes.

Tras una gran noche de diversión, fiestas, fuegos artificiales, juergas y algarabías varias, Mario y compañía se retiraron a descansar a una apacible posada situada a la rivera del río Soda.

A la mañana siguiente, Mario se levantó con un gran dolor de cabeza. Un extraño presagio le rondaba las pensaderas. Se incorporó rápidamente, frotó sus ojos, se caló su roja gorra y salió de la posada raudo y veloz.

¡Cuál fue su sorpresa al comprobar que la calle estaba totalmente desierta!. Nada ni nadie perturbaba la matutina tranquilidad de los alrededores. Pero... ¿dónde se habían metido todos los habitantes del reino?, ¿cómo es que habían desaparecido tan de repente?.

De pronto, la voz de Luigi sonó desde la ventana de la posada. "La princesa ha desaparecido, la princesa ha desaparecido...". Ambos subieron rápidamente a la habitación de la princesa y comprobaron el vacío que reinaba en ella.

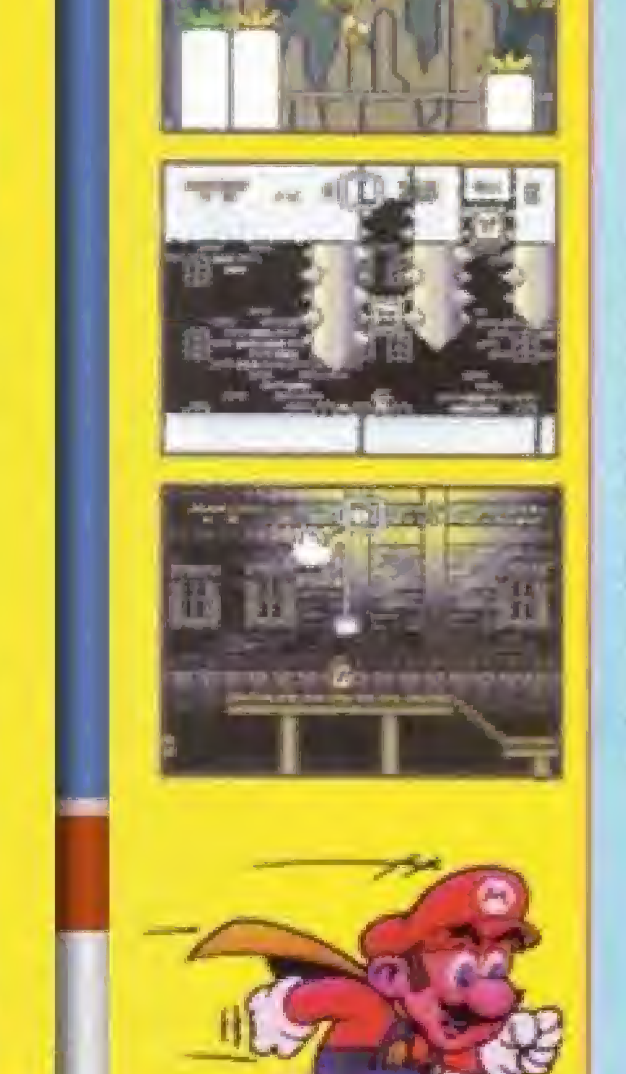
"Me temo que Bowser ha vuelto, amigo Luigi", susurró Mario.

"¡No!, otra vez no. Pero si acabamos de empezar nuestras vacaciones.", exclamó Luigi consternado.



Super Nintendo se estrena con este auténtico súper juegazo. Desde luego, no podía haberlo hecho de una forma más espectacular.







En portada

La primera portada protagonizada por Mario en HC llegó en este número, el 10, ejemplar en el realizamos el análisis de *Super Mario World*.

Con esta entrega, Nintendo llevó a la saga Mario a un nuevo nivel. La enorme potencia de SNES fue decisiva a la hora de mostranos el mejor plataformas de la época.

nuestra nota

Super Mario World tiene el honor de ser el juego con mejor nota (compartida) de los primeros 10 números de Hobby Consolas. Nada menos que un 97 global (con un increíble 98 en jugabilidad) supuso el colofón final para el estreno de un título inolvidable.

su paso por la revista

El tono entusiasta envolvía a nuestro análisis. Disfrutar de un juego tan divertido, extenso y preciosista en 1992, cuando las consolas de 16 bits acababan de salir, propició que lo calificáramos como el juego definitivo.

El mejor juego de lucha del momento en recreativos se marcó una versión deslumbrante para SNES.

su paso por: la revista

Además de dedicarle la portada, *Street Fighter II* fue el protagonista indiscutible del número 14 de Hobby Consolas. Publicidad, su entrada en la lista de éxitos, el extenso análisis... ¡estábamos desatados!

Ryu, Ken y compañía necesitaron un cartucho de 16 Mb para poder traernos sus combates a casa.



Nuestro análisis incluía un completa guía de luchadores y enemigos finales.

2 el puño de la bestia street fighter 2



- COMPAÑÍA: **Capcom**
- CONSOLA: **Super Nintendo**
- AÑO: **1992**
- Nº DE LA REVISTA: **10**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

APARECÍAN 12 LUCHADORES en el juego, pero los jefes finales (Balrog, Vega, Sagat y M.Bison) no era elegibles.

EL MODO EDITION se activaba mediante un truco y habilitaba los combates entre dos personajes iguales.

Ya habíamos oído antes eso de "llévate una recreativa a casa". Pero con Street Fighter II para SNES Capcom dio un nuevo sentido a esa frase

9 largos meses tuvimos que esperar desde que Capcom anunciara la conversión de su recreativa de lucha más famosa del momento para disfrutar de *Street Fighter II* en SNES. Eso sí, os aseguramos que la espera mereció la pena. Y es que la calidad que atesoraba este cartucho, que "doblaba sus chips", hasta alcanzar la friolera de 16 Megas de memoria, parecía pertenecer a otra época, mucho más lejana de aquel final de 1992. Con un apartado técnico impecable y la legendaria diversión que todos conocéis de sobra, en nuestro análisis –que incluía una completa guía con todos los luchadores– no nos tembló la mano a la hora de calificarlo como el mejor juego de lucha del momento y del futuro a medio plazo.

nuestra nota

Un juego de lucha casi perfecto que recibía una adaptación increíble en consola fueron motivos más que suficientes para otorgarle un 97, aunque su precio fuese más alto que otros títulos.



LAS PUNTUACIONES

CAPCOM
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Siete niveles distintos.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 12
Arcade

96
95
98

Todo el cartucho es perfecto.
Como tener una auténtica recreativa en casa.

Nos tememos que va a ser un poco más caro que el resto de cartuchos.

97



Las recreaciones de personajes como Han Solo o Luke Skywalker eran una maravilla para la época.

Solo Mario, con Super Mario III, fue capaz de hacer frente al poder de la Fuerza que desprendía este cartucho.

3 una estrella del pasado star wars

hace mucho tiempo, en una revista muy, muy lejana, un grupo de redactores rebeldes se aliaron para analizar un juego que parecía llegado de otra galaxia. ¡Y la Fuerza estaba con ellos!



- COMPAÑÍA: **Lucas Film G.**
- CONSOLA: **NES**
- AÑO: **1992**
- Nº DE LA REVISTA: **4**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

SALIÓ 15 AÑOS DESPUÉS del estreno de la primera película (o Episodio IV) de Star Wars.

LAS MELODÍAS ORIGINALES de la cinta no faltaban a la cita, aunque adaptaciones (muy apañadas) en chiptune.

Donde muchos otros fallaron anteriormente, Lucas Film Games consiguió con este juego dar, por fin, con la fórmula correcta. Y es que *Star Wars* para NES no solo consiguió recrear de una manera muy fiel el rico y vasto universo la primera película de La Guerra de las Galaxias, sino también marcarse un juego absolutamente redondo en el plano jugable. Si ya únicamente tener la oportunidad de manejar a personajes como Han Solo o Luke Skywalker, surcar los desérticos parajes de Tatooine o participar en intensos combates espaciales a bordo del Halcón Milenario ya era algo que nos atraía de por sí, la genial integración de sus varios estilos de juego en un mismo cartucho consiguió que nos rindiésemos ante su calidad.

UNA FUERZA SUPERIOR EN TU PANTALLA

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

Un combate espacial lleno de acción donde podrás controlar a Luke Skywalker, a Han Solo y a la Princesa Leia. Pilota el Halcón Milenario, destruye la Estrella de la Muerte y salva a la Alianza Rebelde de Darth Vader. Darth Vader está preparado, ¿y tú?

STAR WARS

JVC · LUCASFILM GAMES

ERBE

su paso por la revista

La imponente publicidad del juego que Nintendo publicó en nuestra páginas rivalizó con el completo análisis que le dedicamos, que incluía una enorme pantalla del Halcón Milenario con todo el poderío de los 8 bits.



Posteriormente salió una versión del juego para Game Boy, que también nos encantó. ¡Se llevo nada menos que un 90 de nota!



nuestra nota

Por ambientación, estilo de juego, gráficos... *Star Wars* se convirtió en el juego basado en la peli que siempre habíamos soñado, y así se reflejó en las puntuaciones del número 4 de HC.






LAS PUNTUACIONES

LUCAS FILM GAMES — Nº jugadores: 1 — Nº Continuaciones: 10 — Nº de fases: 5.

Arcade — Dificultad: Que la fuerza os acompañe...

96

95

95

Todo, hasta el plástico d cartucho.

Que no lo hayamos tenic antes en nuestras manos

96









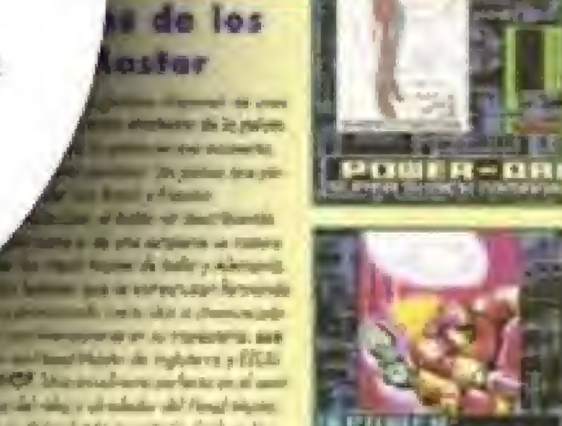
LO MAS NUEVO

NEO GEO

SOCCER BRAWL Desafío Total

A fortunadamente, nunca existirán este tipo de deportes en la realidad. Pero mientras tengamos la oportunidad de vivirlos en una consola...

El diseño futurista del juego invadió nuestras páginas, que albergaron capturas muy espectaculares.

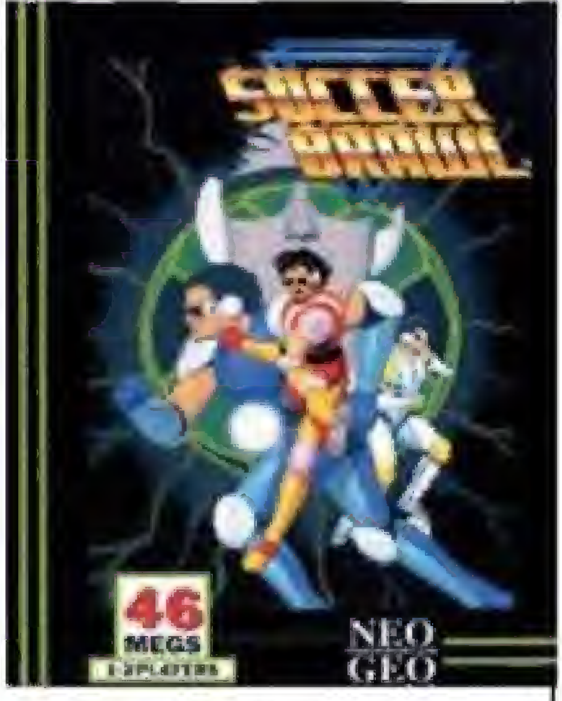




su paso por la revista

Soccer Brawl llegó sin hacer demasiado ruido a la redacción, por lo que solo le dedicamos un completo análisis. Eso sí, sus virtudes le hicieron convertirse en uno de los juegos con mejor puntuación del momento.

4 el fútbol del futuro
soccer brawl



- COMPAÑÍA: **SNK**
- CONSOLA: **NEO GEO AES**
- AÑO: **1992**
- Nº DE LA REVISTA: **12**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

EL ARCADE llegó a los salones recreativos en 1991, un año antes que esta versión.

ESPAÑA se encontraba entre los 8 equipos disponibles. ¡Cómo imaginar que, 20 años después, tendríamos un Mundial y 2 Eurocopas!

La mezcla de fútbol y elementos futuristas funcionó a la perfección en esta máquina recreativa, cuya conversión a su versión doméstica nos dejó realmente alucinados.

Con un catálogo repleto de juegos de lucha, NEO GEO AES, con SNK como delantero centro, marcó un gol por toda la escuadra con *Soccer Brawl*, un arcade de fútbol futurista que supuso todo un soplo de aire fresco para su repertorio. ¿Su propuesta? No podía fallar: unos vertiginosos partidos 7 contra 7 en los que cada selección nacional contaba con un jugador destacado, o Head Master, que destacaba sobre los demás y tenía una serie de habilidades especiales. La única regla de estos encuentros era que todo valía con tal de subir un tanto al marcador, algo que incluía súper tiros o alguna que otra "galleta" a los jugadores rivales. Diversión con sabor arcade rápida, efectiva y de calidad que degustaron los poseedores de esta preciada consola.



TURBO GRAFX

1		PC Kid 2
2		R-Type
3		Blazing Lazers
4		Ninja Spirit
5		Vigilante
6		J.J. y Jeff
7		Dragon Spirit
8		Victory Run
9		Keith Courage
10		Space Harrier

SUPER NINTENDO

1	(-)	Super Mario World
2		Super Castlevania IV
3		F-Zero
4		Super Soccer
5		Super Smash TV

NEO GEO

1	(-)	Fatal Fury
2		Soccer Brawl
		Magician Lord
		[illegible]ash Rally
		[illegible]e's Journey
		[illegible]A.M. 1975
		[illegible]host Pilots
		Burning Fight
		Robo Army
		Cyber-Lip

El segundo mejor puesto de Neo Geo del momento fue para este arcade deportivo de corte futurista.

nuestra nota

Una notaza para un juego sobresaliente en todos sus aspectos, y que conseguía transmitirnos las mimas y emocionantes sensaciones que su homónimo de los salones recreativos.



Los partidos "a dobles" en la redacción fueron épicos. ¡Menudos piques nos echamos!



LAS PUNTUACIONES

Arcade

SNK
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: ¡¡¡Qué más da!!!

Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 8 países

94

95

97

Decir "todo" es decir poco.

No hay nada que nos haga poner el pulgar hacia abajo.

96


Listas de éxitos

GAME GEAR

1	(-)	Sonic
2	(-)	Castle of Illusion
3	(N)	Prince of Persia
4	(3)	Taz-Mania
5	(4)	Shinobi

MEGADRIVE

1	(N)	Sonic 2
2	(1)	Robocod
3	(3)	Sonic
4	(2)	Chuck Rock
5	(-)	Castle of Illusion
6	(N)	Empire of Steel
7	(4)	Alien 3
8	(7)	John Madden 92
9	(6)	Green Dog
10	(N)	Aquatic Games

GAME BOY

1	(-)	Turtles II
2	(-)	Battletoads
3	(N)	Track & Field
4	(-)	Tiny Toons
5	(-)	Dr. Franken

Por la puerta grande. Así fue el estreno de *Sonic 2* en la revista, en la que consiguió hacerse con el número 1 del ranking de Mega Drive .

Las fases de bonus cambiaban la perspectiva y nos servían para acceder a las Esmeraldas del Caos.

5 el regreso del erizo
sonic 2

La mascota de Sega regresó a Mega Drive junto al entrañable Tails, un zorro que aportaba mucho más que simple compañía al erizo más rápido de las consolas. ¡Vaya dúo!

Después del exitazo del primer Sonic en 16 bits, las expectativas con el nuevo juego de la mascota de Sega en Mega Drive estaban por las nubes (de Emerald Hill Zone, claro). Por suerte, nuestros más optimistas deseos se cumplieron y el erizo azul potenció su mecánica habitual para regalarnos un juego memorable. Empezando por el añadido de Tails, un nuevo personaje que acompañaba a Sonic de forma automática, o que podía ser controlado por un segundo jugador, los niveles plataformeros de esta nueva entrega de la saga nos dejaron boquiabiertos gracias a su variedad, complejidad y a un ritmo más vertiginoso que nunca. Jamás el Dr. Robotnik nos puso las cosas tan difíciles... y divertidas.

- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **Mega Drive**
- AÑO: **1992**
- Nº DE LA REVISTA: **14**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

FUE EL JUEGO MÁS VENDIDO de la historia de Mega Drive, superando los 6 millones de copias distribuidas.

IBA A SALIR EN MEGA CD en una versión mejorada, pero al final Sega desechó la idea y no desarrolló la adaptación.

REPORTAJE


Entrevista con Yuji Naka, creador de Sonic

"SIEMPRE BUSCO CREAR ALGO QUE HAGA MÁS FELIZ AL JUGADOR"

Recientemente un equipo de Sega Visions -la revista oficial de la compañía nipona en Estados Unidos-, tuvo la oportunidad de visitar al mismísimo creador de Sonic, Yuji Naka. Allí, en la sede del Instituto Técnico de Sega, -situado en Palo Alto, California-, Naka y sus colaboradores han estado trabajando intensamente en la realización de la segunda parte de Sonic, cuyo lanzamiento es ya una realidad en todo el mundo. Ahora, y en exclusiva para España, os ofrecemos lo que fueron las impresiones del programador de moda en los momentos en que aún estaba trabajando en lo que era el proyecto de Sega más importante de los últimos años.

su paso por la revista

Sonic 2 tuvo una cobertura a la altura en nuestra revista: imágenes exclusivas, regalos a los lectores y hasta una entrevista con Yuji Naja, su creador, sirvieron para celebrar la vuelta del erizo azul.



Sonic y su inserparable Taiils se marcaron un juegazo en toda regla.



nuestra nota

La puntuación de *Sonic 2* fue sobresaliente. Y es que pocos fallos fuimos capaces de encontrar a la segunda aventura del erizo en Mega Drive, que logró superar al original en todos sus apartados.









MUCHO MÁS QUE SONIC

Anillos para la eternidad









LAS PUNTUACIONES

SEGA
Nº jugadores: 1 y/ó 2
Dificultad: Más Sonic que nunca.
Nº Continuac.: 1 o más
Nº de fases: 10
Arcade

97	Arriba lo tienes todo bien clarito.
95	Idem de idem.
96	

96

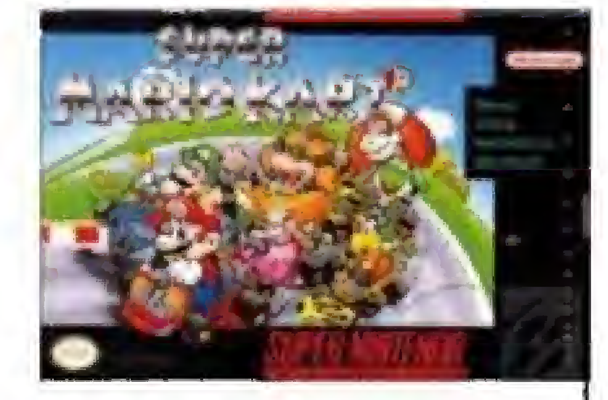
El modo para dos jugadores fue uno de los más divertidos de la época, y en la redacción causó verdadero furor.

6 páginas de nuestra revista fueron necesarias para explicar, en nuestro análisis, las muchas bondades y opciones de este juego.

su paso por la revista

Una completa preview precedió al aún más extenso análisis de *Super Mario Kart*, en el que destripamos todas sus posibilidades, como los modos de juego, la utilidad de los objetos especiales o el número de circuitos.

6 las carreras más locas
super mario kart



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Super Nintendo**
- AÑO: **1993**
- Nº DE LA REVISTA: **15**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

NO IBA A SER UN MARIO. Nintendo, que trabajaba en un juego de karts, lo decidió con el desarrollo ya en marcha.

EL MODO 7, visto por primera vez en F-Zero, se usó para crear el efecto de profundidad de sus gráficos.

Caparazones teledirigidos, resbaladizos plátanos, setas aceleradoras y mucha, mucha diversión se dieron cita en este increíble cartucho para Super Nintendo.

El lado más inquieto de Mario, al que ya habíamos visto fuera de sus saltos habituales protagonizando, por ejemplo, un juego tipo *Tetris* (*Dr. Mario*) o dándole al putt en *NES Open Tournament Golf*, alcanzó su punto álgido en *Super Mario Kart*, un alocado juego de carreras protagonizado por los personajes más famosos de Nintendo, que se convirtió en un auténtico pelotazo nada más cruzar la línea de salida en SNES. Y es que era muy difícil resistirse a la increíble diversión que proporcionaba este cartucho, que enamoraba desde el primer momento gracias a unas competiciones, de diferente cilindrada, a las que no les faltaba de nada, como un elevado número de circuitos, unos geniales gráficos, graciosos objetos con los que atacar a los rivales y un épico modo para dos jugadores.



nuestra nota

La propuesta de Super Mario Kart no solo consiguió convencernos, sino que nos atrapó sin remedio. Toda una oda a la diversión a la que otorgamos una puntuación a la altura.


LAS PUNTUACIONES

Arcade

NINTENDO — Nº Continuaciones: 1

Nº jugadores: 1 y 2 — Nº de fases: 24 circuitos

Dificultad: Ajustada a la perfección.

93 — 94 — 97

La jugabilidad, los gráficos, el sonido y el encanto de jugar con estos maravillosos personajes.

Que Mario pierda de vez en cuando. Que no haya 1500 circuitos.

96







Fue el único juego de la saga que llegó a SNES, y es considerado uno de los mejores.

7 la aventura continuó en snes
the legend of zelda
a link to the past



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Super Nintendo**
- AÑO: **1993**
- Nº DE LA REVISTA: **16**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

SU CARTUCHO ERA DE 1 MB, el doble de lo habitual, lo que permitió a Miyamoto crear un juego mucho más rico.

LA HABITACIÓN SECRETA, o de Chris Houlihan, tomó su nombre del ganador de un concurso de la época. ¡Era muy difícil de encontrar!

Aunque su título hablaba de un "vínculo al pasado", esta entrega de la saga Zelda nos hizo descubrir que el futuro de las aventuras había llegado. ¡Menudo juegazo de rol se marcó Nintendo en su nueva consola!

La Trifuerza se apoderó de nuestra redacción cuando, por fin, pudimos disfrutar del primer *Zelda* para Super Nintendo. Si ya en 8 bits las aventuras de Link nos parecían insuperables, con *The Legend of Zelda a Link to the Past* Nintendo se superó a sí misma y nos brindó lo que calificamos no solo como uno de los 3 mejores juegos de la consola, sino como "la más sobresaliente aventura de todos los tiempos". Y no exagerábamos. Desde su alucinante mapa, viajar por todo su vasto mundo mientras vivíamos una épica aventura hizo que nos sintiéramos, de una forma mucho más profunda que nunca, como un verdadero elfo en tierras Hylianas.


Bienvenido amigo mapa

Este título es, posiblemente, la más sobresaliente aventura de todos los tiempos y uno de los tres mejores juegos para Super Nintendo.


SUPER NINTENDO

1º		Street Fighter II
2		Super Mario World
3		The Legend Of Zelda
4	(3)	Super Mario Kart
5	(-)	Super Castlevania IV
6	(N)	Prince Of Persia
7	(N)	Pilot Wings
8	(6)	Super Ghouls'n Ghosts
9	(7)	Super Probotector
10	(4)	U. N. Squadron

1º		Sonic 2
2	(-)	Sonic
3	(-)	Castle of Illusion

1º		S. Mari
2	(-)	Turt
3	(5)	Batman

La aventura de Link se hizo con el segundo puesto de la lista de éxitos de Super Nintendo de forma inmediata.

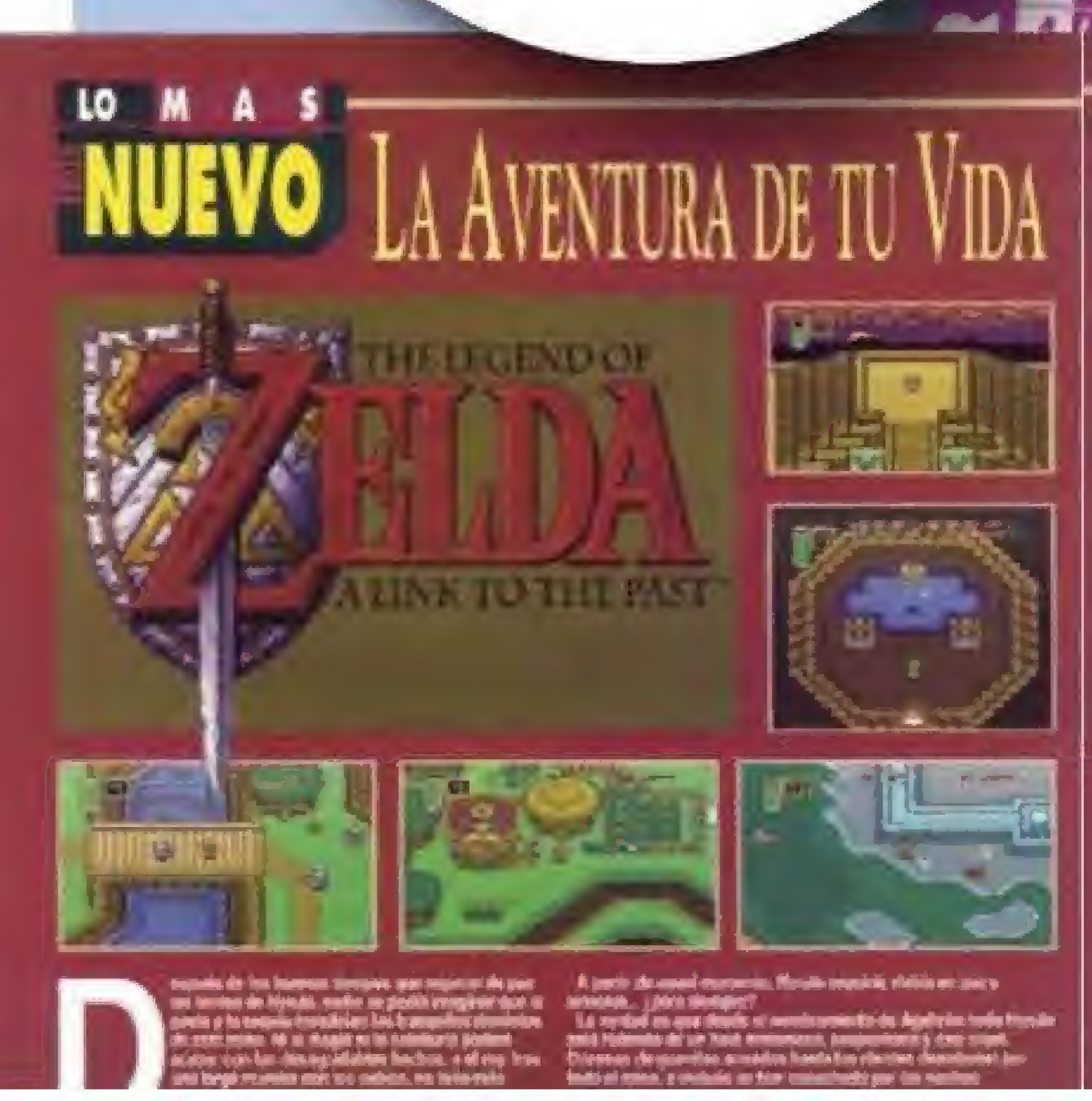
su paso por la revista

El análisis de Zelda fue casi tan mágico como la historia de la saga, que -por cierto- os contamos con todo detalle, al igual que el resto de detalles, como el novedoso mapa o las nuevas habilidades de Link.



nuestra nota

Un RPG soberbio en todos los aspectos que consiguió emocionarnos. Como único punto negativo destacamos la falta de traducción al castellano de sus textos. ¡Pero se llevó un merecidísimo 96!


LO MAS NUEVO
LA AVENTURA DE TU VIDA



LA LEYENDA DE HYRULE


LAS PUNTUACIONES

SEGA
Nº jugadores: 1 y/o 2
Nº Continues: 1 o más
Nº de fases: 10
Arcade
Dificultad: Más Sonic que nunca.

97 — Arriba lo tienes todo bien clarito.
95 — Idem de idem.
96

96



8 fatal fury 2



- COMPAÑÍA: **SNK**
- CONSOLA: **NEO GEO**
- AÑO: **1993**
- Nº DE LA REVISTA: **20**
- NOTA: **96**

Los hermanos Bogart volvieron a golpear... y lo hicieron con más fuerza que nunca gracias al buen hacer de SNK y a la potencia de Neo Geo.

La continuación de Fatal Fury superó en todos los aspectos al original y sirvió, una vez más, para demostrar que SNK y Neo Geo eran la combinación perfecta si lo nuestro eran los juegos de lucha. Gráficamente sin rival y con una endiablada jugabilidad, *Fatal Fury 2* fue uno de los mejores de su género en aquella época y consiguió dejarnos con la boca abierta.



Convertir la lucha en arte no parecía fácil, pero este juego era un buen ejemplo de que es posible.

su paso por la revista

Ya habíamos hablado de *Fatal Fury* en el pasado (versión de Mega Drive incluida), pero a esta segunda parte le dedicamos un análisis de lo más espectacular.

nuestra nota

El elevado precio del juego fue el único handicap que hallamos en un título que casi rozaba la perfección.



Fases laberínticas, peligrosos enemigos y muchos, muchos saltos, fueron las claves de la aventura de este "peztective"

9 james pond 2 robocod



- COMPAÑÍA: **EA y Millenium**
- CONSOLA: **Mega Drive**
- AÑO: **1992**
- Nº DE LA REVISTA: **7**
- NOTA: **95**

Segundas partes sí que fueron buenas. Y si no que se lo digan a James Pond, que se marcó un regreso absolutamente brillante.

Un pez detective, que respondía al nombre de James Pond, fue el original personaje encargado de revolucionar las plataformas en Mega Drive, llegando a rivalizar con el mismísimo Sonic. Por méritos propios, este cartucho se convirtió en uno de los mejores juegos de la consola gracias a su excelente realización, que aunaba una diversión a prueba de cañas de pescar y una factura técnica brillante. ¡Una verdadera joya de la época!



su paso por la revista

Pese a que la primera parte pasó desapercibida, con *James Pond 2* nos volcamos para daros a conocer las grandes virtudes de este pez, que fue toda una sorpresa.

Tuvo los mejores gráficos de MD hasta la fecha y, para muchos, era más divertido que el primer Sonic.

DE EXITOS

Mega Drive	
1	James Pond 2
2	Sonic
3	Kid Chameleon
4	The Immortal
5	Castle of Illusion
6	Shadow of the Beast
7	Thunder Force III
8	Klax
9	Toki
10	Hellfire

Lynx	
1	Scrapyard Dog
2	War Birds
3	Checkered Flag
4	Viking Child
5	Zarlor Mercenary

Sega	
1	Sonic
2	Shadow of the Beast
3	Asterix
4	Castle of Illusion
5	Donald
6	Bonanza Bros
7	Super Kick Off
8	Mercs
9	Klax
10	Gho...

Game Boy	
1	Terminator 2
2	R-Type
3	Double Dragon 2

Nuestro análisis incluyó varios "Hobbytrucos" que hacían más fácil la vida del peculiar detective.

nuestra nota

Un juego alucinante en todos sus apartados que se llevó un 95. ¡Un auténtico pelotazo para los "plataformeros"!

LAS PUNTUACIONES

ELECTRONIC ARTS + MILLENIUM
Nº jugadores: 1
Dificultad: La justa
Nº Continuac.: 1
Nº de fases: 9

97	Gráficos, sonido y jugabilidad totalmente perfectos.
93	Que no salgas corriendo a por él.
92	

95



Las referencias a los clásicos de Disney eran todo un puntazo.

10 World of Illusion

La magia de Disney se fusionó con la experiencia de Sega para regalarnos un título de plataformas único y totalmente irrepetible.

- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **MD**
- AÑO: **1992**
- Nº DE LA REVISTA: **15**
- NOTA: **95**

Tras Castle of Illusion, Mickey Mouse volvió a Mega Drive acompañado del Pato Donald para marcarse una aventura tan mágica como algunas de sus referencias a grandes clásicos de Disney, como Pinocho, La Sirenita o Alicia en el País de las Maravillas. Arte en movimiento y un excepcional modo para dos jugadores hicieron de este juegazo uno de los indispensables de Mega Drive.



su paso por la revista

Una preciosa portada, una completa guía y un largo análisis fueron solo parte de la cobertura que ofrecimos a este juego, al que seguimos muy de cerca en todo momento.



El juego tuvo su propia guía en la revista. ¡Con todos los mapas!

nuestra nota

Destacamos su brillante apartado técnico y artístico, pero el resto de aspectos no le iban a la zaga. ¡Juegazo!



LAS PUNTUACIONES

SEGA
Nº jugadores: 1-2
Dificultad: Perfecta, como todo el juego.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 5

96	Gráficos, scrolles, animaciones, sonido, la posibilidad de jugar con Mickey y Donald a la vez.
93	¿Es que hay algo del juego que no esté arriba?
95	

95



HORÓSCOPO CONSOLERO

Saber si te iban a favorecer los astros consoleros el próximo año fue posible gracias al horóscopo que incluimos en Navidad del 92.

¿SABÍAS QUE...?

Decidir el juego de portada del número 1 tuvo su miga. La apuesta inicial era por Sonic, pero como sabéis al final fue para Los Simpson. Amalio Gómez os cuenta por qué en la página 30.



Pese a dejarse ver ya en la primera, Sonic tuvo que esperar hasta el número 9 para protagonizar una portada de Hobby Consolas.¡Un erizo muy olímpico!

curiosidades de la revista

La primera etapa de Hobby Consolas dejó para el recuerdo cientos de anécdotas y momentazos. Aquí os mostramos una selección de algunos de los más relevantes y divertidos.

Concursos increíbles

Arrancar la revista regalando 1.000 Game Boy fue solo un anticipo de los numerosos concursos que llegarían después. Cientos de consolas, como Neo Geo Geo, Super Nintendo o Mega CD, y muchos más juegos para todas las plataformas salieron de nuestra redacción hacía los hogares de los ganadores de nuestros sorteos.



¡QUÉ LOCURA!

Consolas inventadas, análisis de parodias de juegos... aquí es donde dábamos rienda suelta a nuestra imaginación y plasmábamos todas las neuras, en clave de humor "a la española", que se nos ocurrían.



moldeando hobbyconsolas

Poco a poco, y con vuestra inestimable ayuda, fuimos ampliando horizontes y creando nuevo contenido y secciones en nuestras revistas. ¡Algunas se mantienen hoy en día!

Entrevistas exclusivas

Allí donde estaba la noticia, y grabadora de casette en mano, acudíamos a entrevistar a todo tipo de figuras del mundillo.



Entrevista

EL ÚLTIMO EMPERADOR



Entrevista

Nick Alexander, Director general de Sega Europa

«Para Sega, España es un mercado extraordinariamente importante.»

Así debe ser, pues las visitas a España de los responsables de las principales compañías japonesas de videojuegos no dejan de sucederse. En esta ocasión fue Nick Alexander, quien, a su paso por Madrid, nos comentó algunos aspectos interesantes de la situación actual de Sega en nuestro país y en el mundo.

"El mercado en estos

Juji Naka, creador de Sonic, el Sr. Todori, director general de Nintendo... grandes personalidades del sector de la época respondieron a nuestras preguntas.



Estreno de "Big in Japan"

Saber lo que se cocía en Japón, cuna de los videojuegos, no era fácil, pero gracias a esta espacio os acercamos la actualidad consolera nipona.

Batman Returnd para SNES tiene el honor de ser el primer juego del que hablamos en Big in Japan, sección que se estrenó en el número 19 de la revista.

Estrenamos hoy sección rumorológica consolera. Tope.

• Y vamos con **lo último de Atari**. Suponemos que muchos de vosotros ya sabréis que los muchachos de la casa americana llevan algún tiempo enfrascados en **El Proyecto**, así con mayúsculas, de sacar al mercado una **super consola**. De lo que probablemente no estéis al tanto es de que el proyecto cambia día a día. En un principio, la supermáquina, de nombre **Jaguar**, iba a disponer de un procesador 16/32 bits (sin definir) y había

verdaderamente s... es que el proyecto e... ahí...

• La **Bartmanía** ataca de nuevo. El popular personaje de pelos en punta y ojos de huevo tiene nuevo papel en el mundo Nintendo. Tras haber dejado atrás su misión espacial y la fuga del campo de la muerte, Bart debe enfrentarse ahora al mundo, ni más ni menos, en una

Nace "Rumores"

El número 5 de HC inauguraba los rumores, una de vuestras secciones favoritas, y en la que os contábamos los últimos cotilleos y pistas de las que nos enterábamos.

TELÉFONO ROJO

¡Hola, amigos!. Permitid que me presente. Me llamo Yen y soy, modestia aparte, uno de los mayores entendidos en consolas del mundo. A partir de hoy estaré en estas páginas a vuestra disposición. Cualquier problema que tengáis, cualquier truco que queráis saber, cualquier cosa que se os ocurra ... no lo dudéis, enviádmelo en una carta y trataré de contestarla lo antes posible. Eso sí, debéis poner en el sobre: HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A. Carretera de Irún Km 12.400 MADRID indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO. ¡Ánimo, espero vuestras cartas!.



YEN SE PRESENTA

Cuantas veces habremos oído la pregunta de ¿quién es Yen? ¡Pero si es muy fácil! Yen es nuestro mayor experto en videojuegos y responsable de contestar vuestras preguntas en el Teléfono Rojo. ¡Esta su primera "foto"!

TENIENTE RIPLEY

Tiene 23 «tacos» y comenzó en esto de los videojuegos con una N.E.S. Le pirran los juegos de aventuras como "Battle of Olimpus" y presume de ser una experta en shoot'em-ups aunque el "Star Force" le traiga por la calle de la amargura. También se considera una gran jugadora de basket (risas).

PEPO SCOPE

En su D.N.I. pone que nació en el 69. Le vuelven loco los cartuchos de deportes y «The Legend of Zelda» de Super Nintendo se lo acaba con los ojos cerrados (toma ya). Aparece y desaparece como el Guadiana, pero en el momento más inesperado vuelve a dar guerra. No intentéis retarle a un partido de baloncesto, pues seguramente os reducirá a basura (más risas).



LOLOCOP

Recorre las calles de la ciudad luciendo sus camperas desde hace más de dos décadas. Hombre de mundo donde los haya, con él llegó el escándalo. Su curtido rostro delata las interminables noches batiéndose el cobre con todo tipo de cartuchos deportivos. Dice que Díaz-Miguel no supo apreciar su demoledor tiro de 6'25 (carcajadas totales).

LOLOCOP

Terminó la cuenta atrás. El Mega Cd con todas sus alucinantes novedades está a punto de salir. Como aperitivo, aquí tenéis los títulos más importantes que aparecerán con el soporte. La nueva era del compacto está ya a vuestra disposición.



CRUELA DE VIL

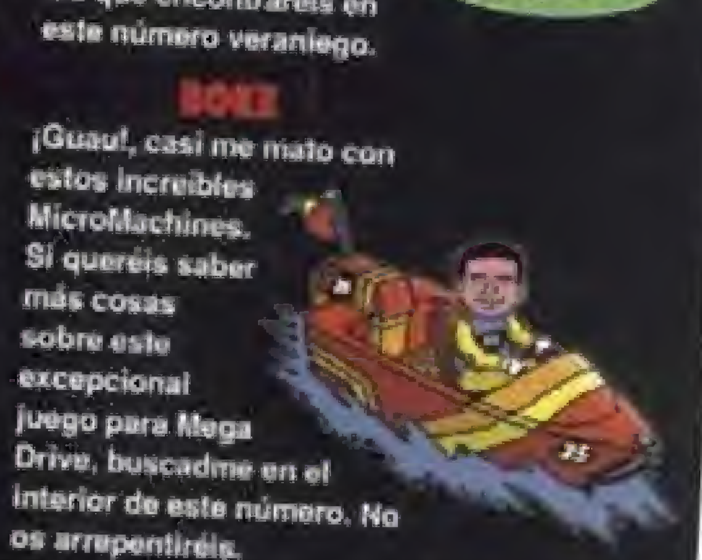
Con los calores del verano nada mejor que trasladarnos a la Prehistoria para disfrutar de las aventuras del pequeño Chuck Junior, que llega a Game Gear cargado de aventuras y sorpresas. Aunque para sorpresas, las que encontraréis en este número veraniego.

TENIENTE RIPLEY

Parque Jurásico abre sus puertas a los osados jugadores que se atrevan a enfrentarse a sus peligros. Y por si fuera poco, echad un vistazo a este reportaje con las próximas novedades de Nintendo.

BOKE

¡Guau!, casi me mato con estos increíbles MicroMachines. Si queréis saber más cosas sobre este excepcional juego para Mega Drive, buscadme en el interior de este número. No os arrepentiréis.



Caricaturas de los redactores

Unas divertidas ilustraciones creadas por José Luis Sanz, redactor de la revista por aquel entonces, servían de carta de presentación a nuestro equipo, que firmaba con seudónimos de rollo muy noventero.



Grandes batacazos

Aunque tuvimos la suerte de disfrutar de juegos brutales, también nos llevamos alguna que otra decepción. ¡Y fuimos bastante duros!



G-Loc, con un 40, se llevó la peor nota de los primeros dos años de HC. ¡Y Altered Beast de Master System tuvo un 45!

LOS REGALOS

Suscribirse a la revista siempre ha sido la mejor opción, sobre todo si al hacerlo os regalamos cosas tan molonas como un reloj de pulsera con la forma de Game Boy o un puntero Walkman.

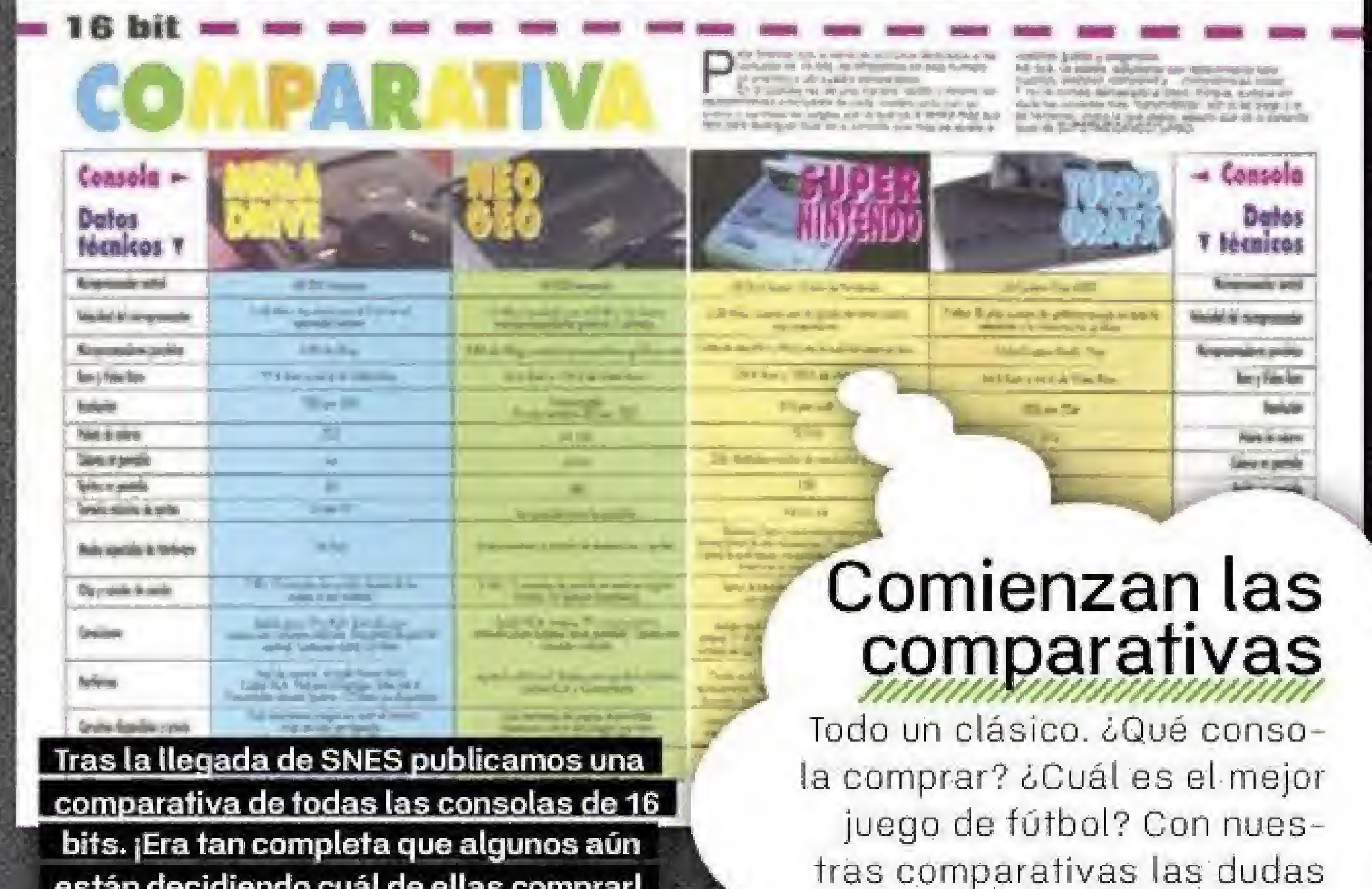




LISTAS DE ÉXITOS

En esta imagen tenéis la primera lista de éxitos que publicamos en Hobby. ¡Sí, la del número 1! La verdad es que no fue nada fácil confeccionarla dada la cantidad de juegazos que existían.

moldeando hobbyconsolas



Tras la llegada de SNES publicamos una comparativa de todas las consolas de 16 bits. ¡Era tan completa que algunos aún están decidiendo cuál de ellas comprar!

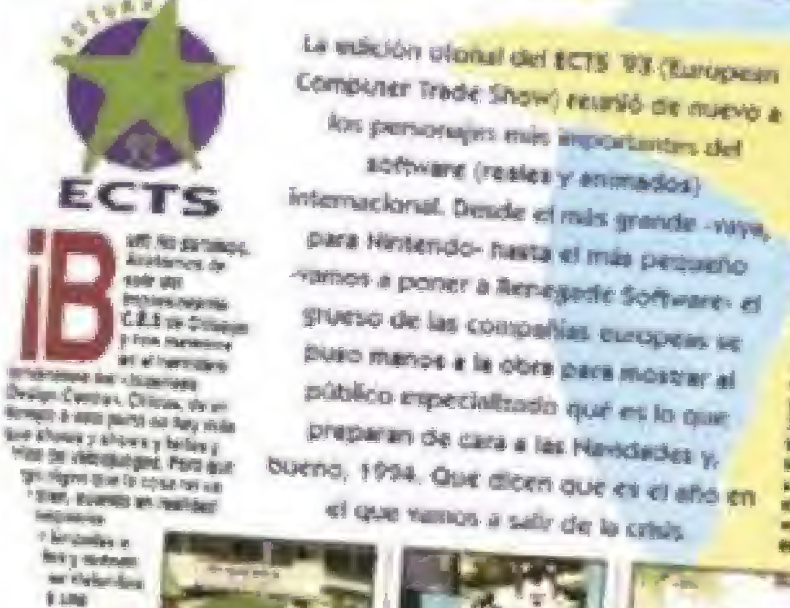
Comienzan las comparativas

Todo un clásico. ¿Qué consola comprar? ¿Cuál es el mejor juego de fútbol? Con nuestras comparativas las dudas eran mucho menores.



EL ECTS de 1992, la extinta feria de videojuegos londinense, fue una de los primeros eventos internacionales que cubrimos.





¡¡Los reportajes son exclusivos!!

Ferias internacionales, presentaciones de juegos, nuevas consolas... En Hobby Consolas no se nos escapaba nada, daba igual donde o cuando sucediera.





Estreno Game Masters

A cargo de Marcos García (The Elf) en estos reportajes os contábamos todos los secretos de las consolas del presente y del futuro.





No había consola que se nos escapara de nuestra completísima disección, que aportaba todo tipo de información y datos técnicos.

¿SABIAS QUÉ...?

Los mapas desplegables se incluían junto a los primeros números. Estos precursores de las guías mostraban los niveles completos de algunos juegos y trucos, pistas...



Ghouls 'n Ghosts, Castle of Illusion.... muchos grandes juegos pasaron por nuestra sección "acaba con..."

La contralista



Tuvimos la genial idea de animaros a que nos dijerais vuestros peores juegos para elaborar un top... ¡de los peores títulos! Por supuesto, la iniciativa caló y las cartas que recibimos fueron tan numerosas como divertidas.



CONSOLA	Ulti	Pénul	Antepénul
MEGADRIVE	Flicky	Zoom	Star Flight
M. SYSTEM	Line of Fire	E-Swat	Back to the Future 2
NINTENDO	Lee Trevino's Fighting Golf	Days of Thunder	Top Gun
GAME BOY	Dynablaster	Paper Boy	World Cup
GAME GEAR	Pengo	Solitaire Poker	GP Monaco
LYNX	Cyberball	Robotron	Xenophobe

LA CONTRALISTA

Empezamos hoy algo que siempre hemos tenido ganas de hacer: la contralista.

¿Que de qué va ésto?. Muy sencillo. Se trata de elaborar una lista de anti-éxitos en la que nos digáis los títulos de los cartuchos que menos os han gustado, con los que más os habéis aburrido, o, simplemente, de aquellos de los que os arrepentís haber soltado el dinerillo. Sencillo, ¿verdad?

Este mes hemos echo nosotros la contralista, pero esperamos vuestras opiniones para que, a partir de ahora, la hagáis vosotros mismos.

Y, como siempre, ya sabéis que en una esquina del sobre debéis poner, además de los datos de siempre: LA CONTRALISTA.

¡Esperamos vuestras opiniones!.

LOS ESPECIALES

Los suplementos, como el que tenéis ahora entre las manos, son todo un clásico de Hobby Consolas. Uno de los que más gustó en aquella época fue el que acompañaba al número 15, en el que recogíamos todos los juegos puntuados. ¡431!



También hubo números rompedores, como el 26, en el que llegamos a la 100 páginas de análisis. ¡Qué pasada!

Las secciones de los lectores

Cartas, dibujos, "Hobbytrucos"... desde el primer momento quisimos haceros muy partícipes de la revista, y la respuesta de los lectores fue brutal. No estaríamos escribiendo esto si no fuese por vosotros. ¡Mil gracias!

MEGADRIVE

AVENTURA
US GOLD
Delphine
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Nº Continuaciones: Infinitas
Megas: 12

Gráficos	94
Música	82
Sonido FX	93
Jugabilidad	95
Adicción	93
Total	94

Lo Mejor

Lo Peor



NUEVA FICHA

En el número 20 de la revista cambiamos la habitual ficha de puntuación que había al principio por otra mucho más completa, que añadía una descripción detallada de cada apartado, e incluía algunos totalmente nuevos, como el de la adicción (¡toma!).



LAS PUNTUACIONES

LUCAS FILM GAMES
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 10
Nº de fases: 5
Arcade
Dificultad: Que la fuerza os acompañe...

96
95
95

Todo, hasta el plástico del cartucho.

Que no lo hayamos tenido antes en nuestras manos.

96

¿Que no existen los foros de internet? ¡Pues montamos un mercadillo para que vendáis e intercambiéis vuestros juegos!



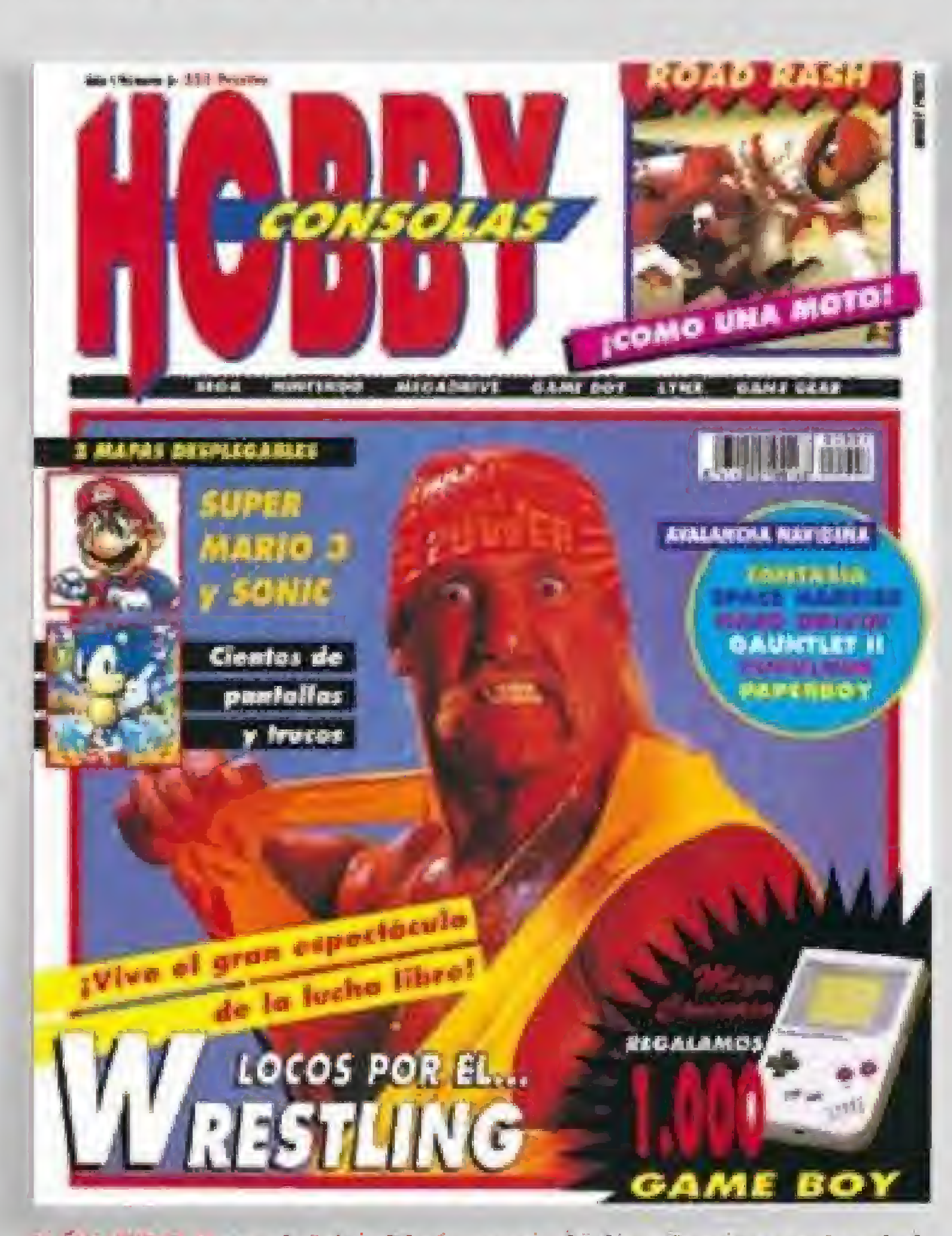


marchando una de tapas

27 números formaron este primer ciclo de la revista, que fue de octubre de 1991 a diciembre de 1993. Hacemos un repaso por las portadas de todos ellos.



NÚMERO 2. El inminente estreno de la segunda parte de Terminator, así como el de sus juegos oficiales para Game Boy y NES, marcó la portada del segundo número, en la que también aparecían Mickey y Mario, que presentaban nuevos títulos.



NÚMERO 3. La lucha libre, uno de los fenómenos del momento de la televisión en España, inundó de testosterona nuestro escaparate en este ejemplar. Y es que Hulk Hogan era mucho Hulk Hogan.



NÚMERO 4. La extensa comparativa de coches que nos marcamos en el interior de la revista fue la protagonista de esta portada, en la que tambien bailábamos a ritmo de rap con *Toe Jam & Earl*.

el primer número de hobby consolas se lanza a los quioscos

EL NÚMERO 1 de nuestra revista marcó un antes y un después en la prensa de videojuegos en España. Aunque ya existían otras publicaciones especializadas, como MicroHobby o Micromanía, Hobby Consolas fue la primera gran revista del país dedicada en exclusiva a hablar sobre juegos para todas las consolas, dejando de lado a los ordenadores. Esta ya mítica imagen de Bart Simpson, junto con el mega concurso de Game Boy, fueron su carta de presentación.



NÚMERO 5. El estreno de *Super Kick off* nos llevó a hacer un extenso reportaje de juegos de fútbol, en el que enfrentamos en el terreno de juego a los 10 mejores títulos del género en el momento.



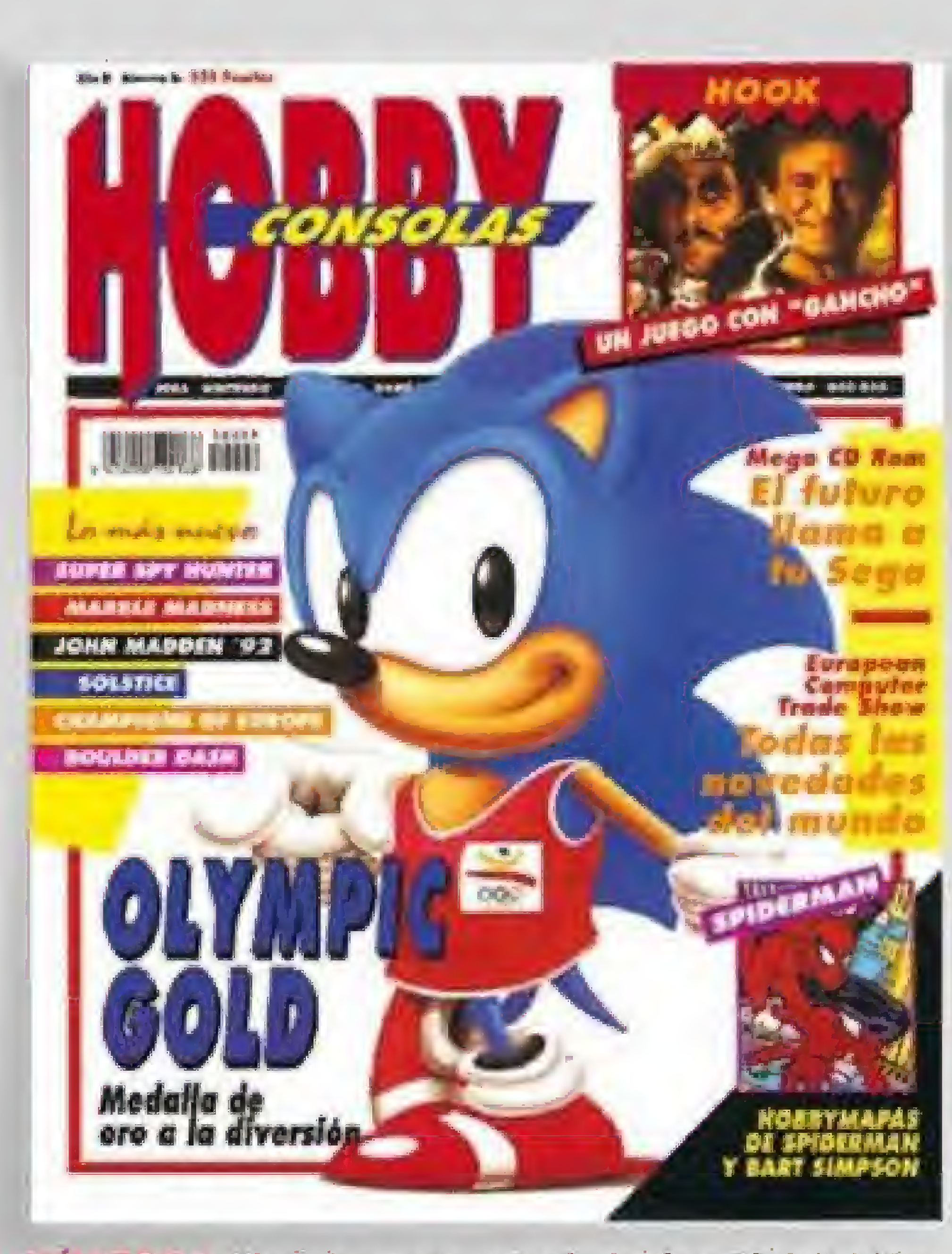
NÚMERO 6. ¡Por Tutatis! El 'traslado' de Astérix y Obélix a Master System marcó esta portada, en la que también aparecía Robocop... que no luchaba contra los romanos, pero también repartía lo suyo.



NÚMERO 7. El polifacético Kid Chamaleon surcaba en plan chuleta nuestra portada del séptimo número, que también ofrecía una sorpresa de lo más "fresca": ¡el análisis del genial *Robocod* para MD!



NÚMERO 8. Los Addams, la familia más 'pertur' de la televisión, posaban así de orgullosos en nuestra octava portada, en la que también se dejó caer Toki y la Sirenita. ¡Menuda mezcla de personajes!



NÚMERO 9. Sonic no quiso perderse las Olimpiadas de Barcelona 92... ni tampoco la oportunidad de ser protagonista absoluto, por primera vez en su historia, de una portada de Hobby Consolas.



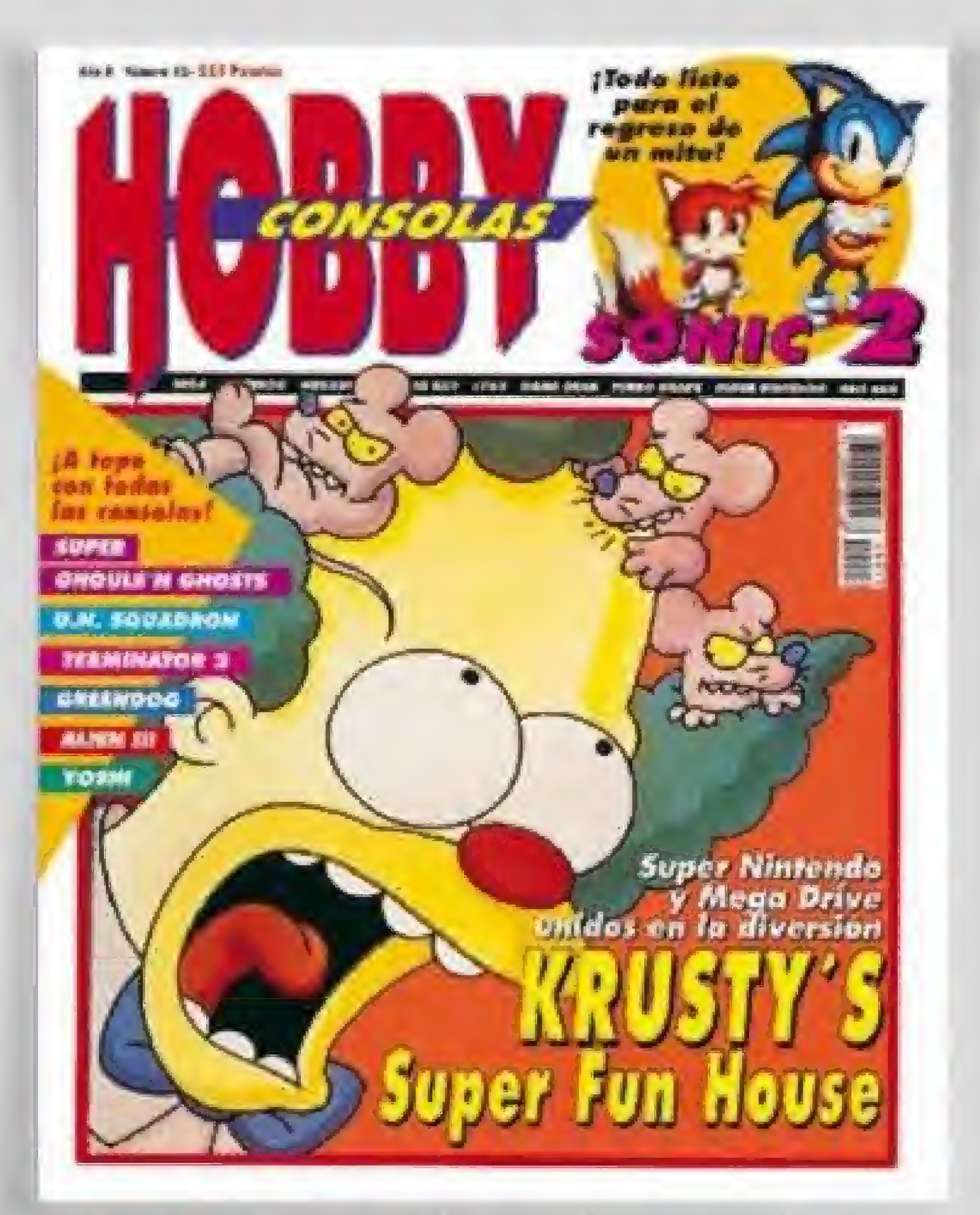
NÚMERO 10. Si la mascota de Sega era el rey del mes anterior, en este le tocaba el turno a Mario, que se estrenaba como motivo principal de una portada, ¡y además nos regalaba un holograma 3D en color!



NÚMERO 11. Tras protagonizar un juego para Atari 2600 en 1983, Taz regresaba a las consolas por todo lo alto: estrenándose en Mega Drive y siendo el motivo principal de la portada número 11 de Hobby.



NÚMERO 12. El marchoso cavernícola Chuck Rock lucía tripita en esta divertida portada, en la que también aparecían los Tiny Toon. La llamada al orden la ponía un Terminator de lo más amenazante.

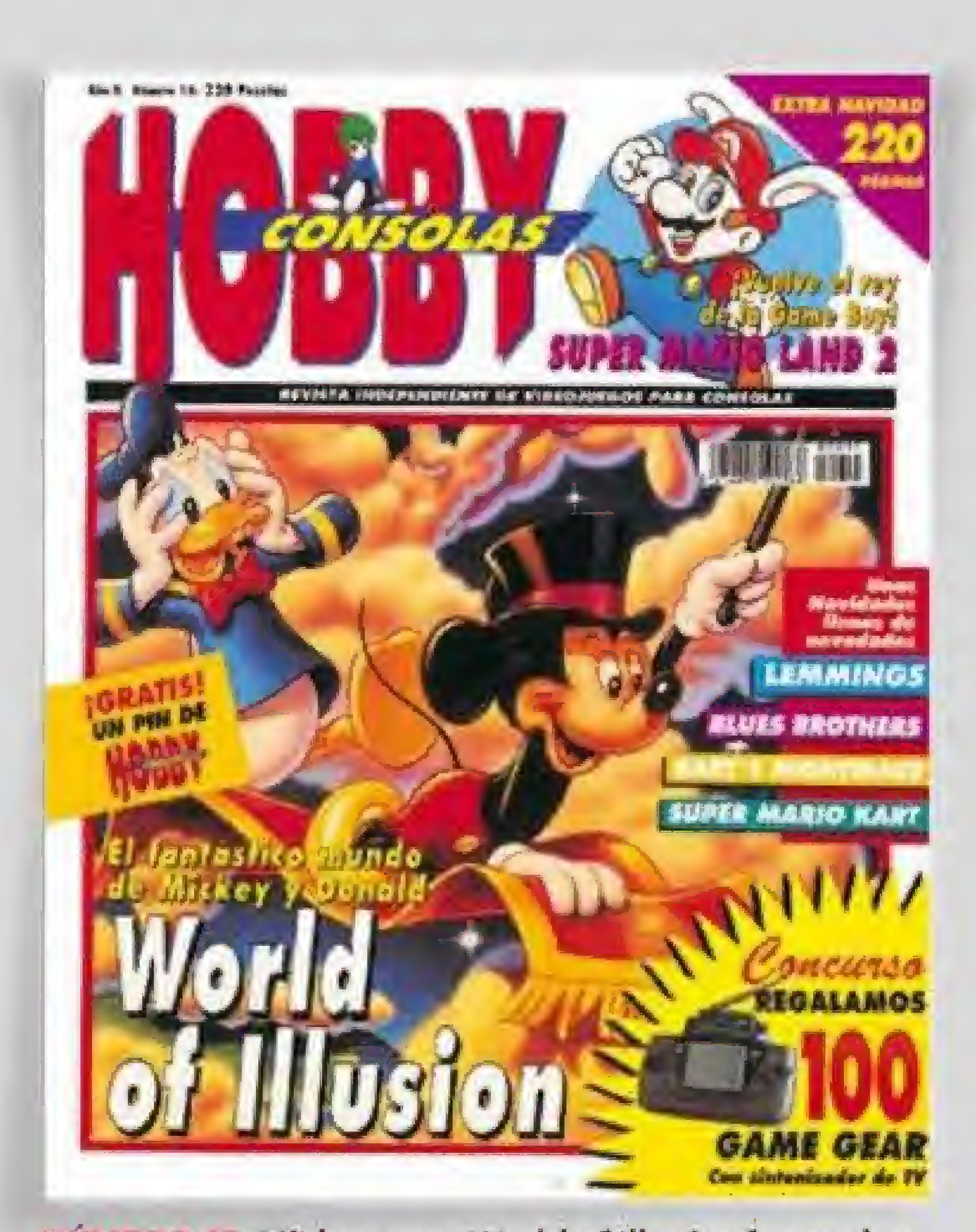


NÚMERO 13. El decimotercero número de Hobby Consolas repetía la fórmula del primero, con un personaje de los Simpson (Krusty) como protagonista y Sonic en la parte superior.





NÚMERO 14. La genial adaptación de *Street Fighter II* para SNES copó la atención de la portada de este número. junto al que os regalábamos un pin de *Sonic 2* e iniciábamos el concurso de Game Gear.



NÚMERO 15. Mickey y su *World of Illusion* fueron los encargados de ambientar este decimoquinto número... aunque para ilusión, la que nos hizo regalaros un pin con el logo de la revista.



NÚMERO 16. La propuesta espacial de *Thunder Force IV* fue nuestra "ventana al mundo" en esta ocasión, que vino acompañada por *Mario Paint* y el regreso de un grande: ¡*Prince of Persia*!



NÚMERO 17. Los mamporros de *Streets of Rage II* fueron tan fuertes que llegaron hasta nuestra portada, en la también nos hacíamos eco de *The Magical Quest* para Super Nintendo.



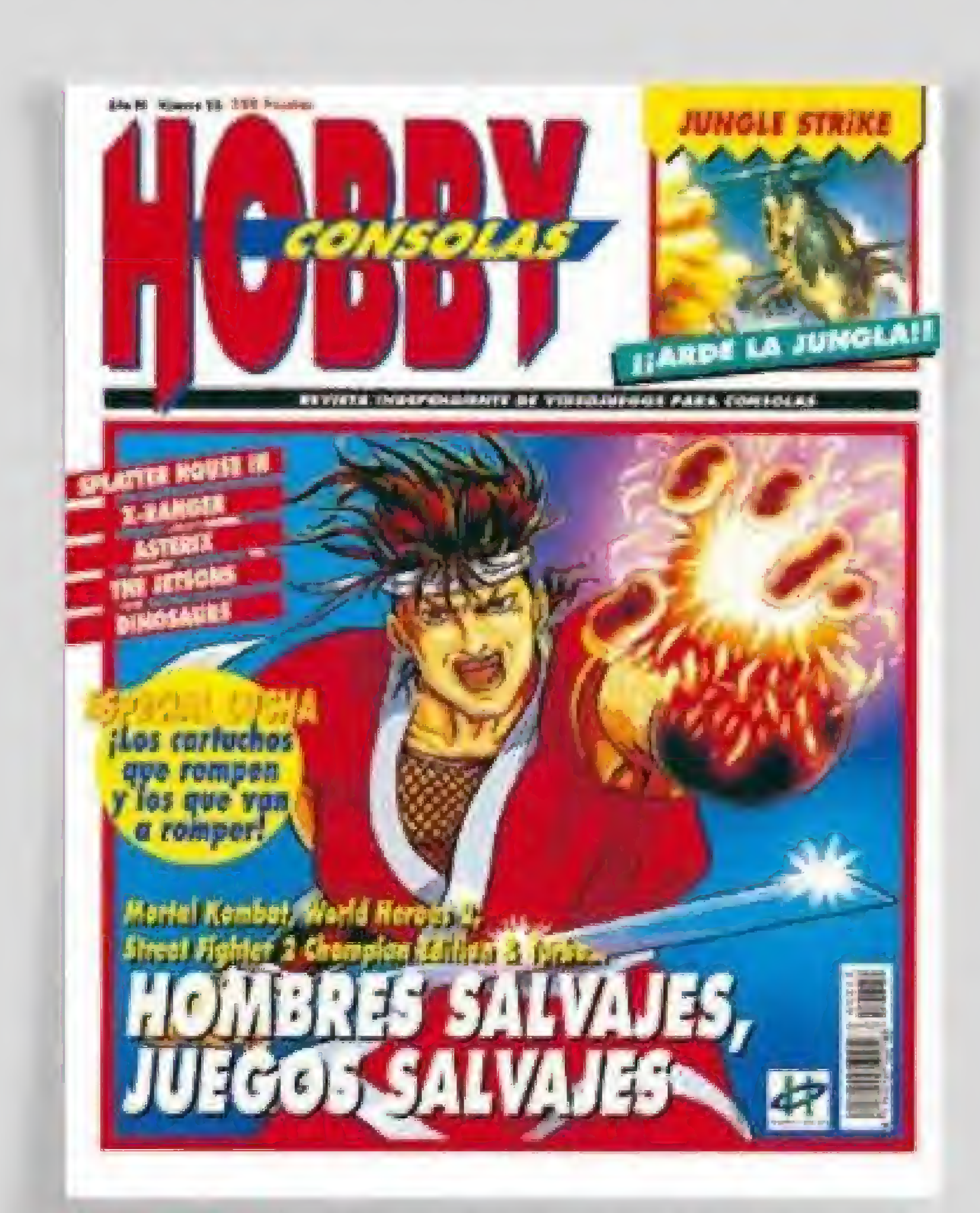
NÚMERO 19. Fox McCloud, Falco Lombardi y compañía miraban al horizonte en el momento de la llegada de *Starwing* a nuestras SNES, juego que analizamos y puntuamos con una nota de 95.



NÚMERO 20. Esta impactante imagen tiñó de negro la portada con motivo de la llegada de *Flash Back* a Mega Drive. Las imágenes, en primicia, de los nuevos juegos de Dragon Ball la completaron.



NÚMERO 21. Otra exclusiva, en esta ocasión relacionada con Jurassic Park, fue la protagonista de este número, junto al que también os regalamos un Switchstix solo apto para jugones.



NÚMERO 22. Un especial de juegos de lucha, en el que repasábamos títulos como *Mortal Kombat* o *World Heroes 2*, fue el motivo por el que nos marcamos esta espectacular portada.

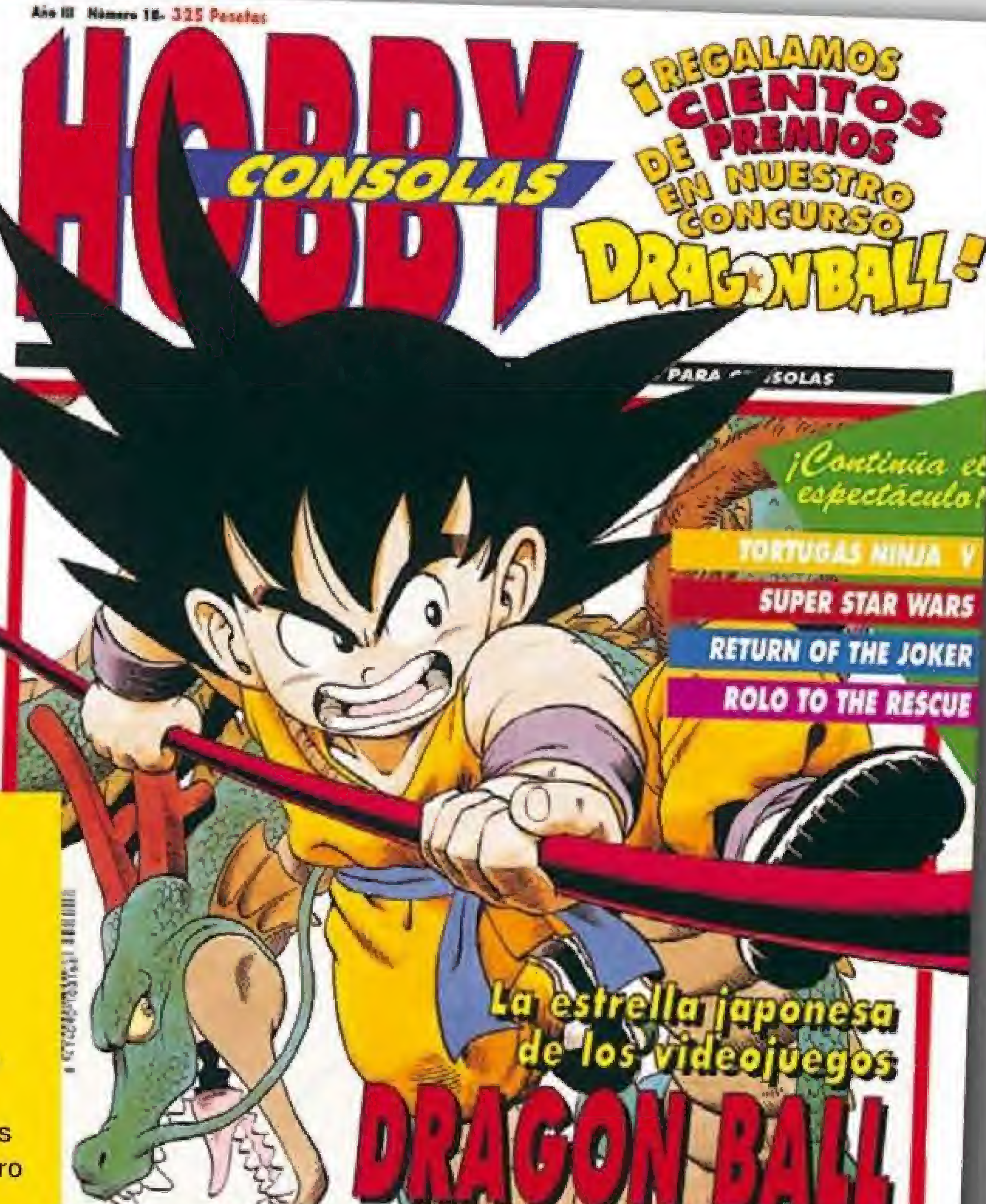


NÚMERO 23. Un Sonic de lo más surfero fue el encargado de ambientar este número, en el que Mega CD, los estrenos de SNES o la preview de *Jurassic Park* también se hacían notar.



sangría de análisis de juegos

EL NÚMERO 26 rompió la estética habitual de las portadas de la revista con una agresiva imagen en la que ya se adelantaba lo que escondía el interior. Nada menos que 100 páginas dedicadas a análisis en las que comentamos y puntuamos 36 títulos diferentes. Con la Navidad de 1993 a la vuelta de la esquina, la avalancha de lanzamientos hizo que nos marcáramos un número tan completo como extenso, que se fue a las 212 páginas.

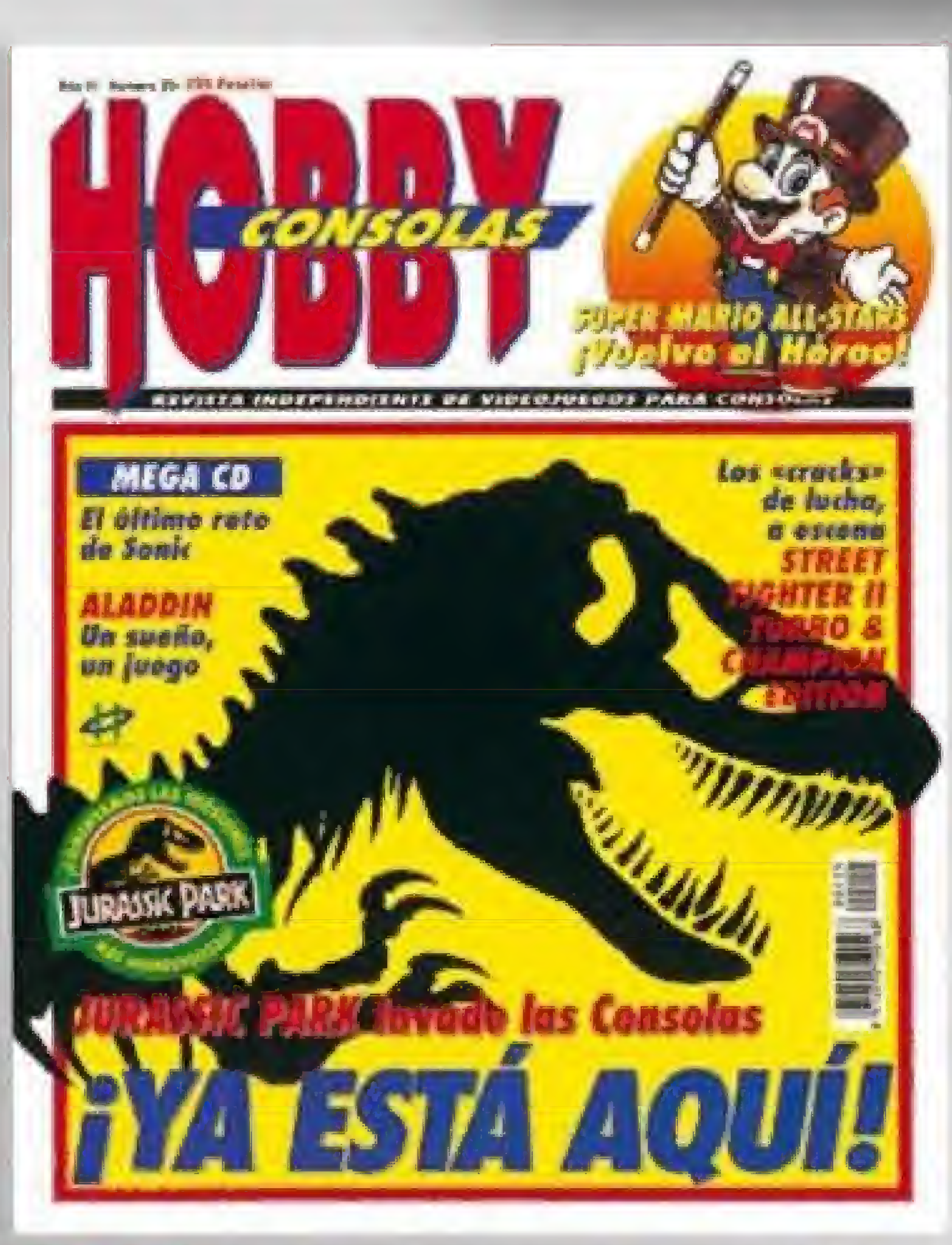


el número más vendido de la historia

EL NÚMERO 18 presentó una espectacular imagen de Goku con motivo del reportaje que dedicamos al protagonista de Dragon Ball, que era una de las estrellas del momento en la televisión de nuestro país. Este poder mediático, unido al enorme concurso que iniciamos (dábamos cientos de premios relacionados con la serie), convirtieron a este número el más vendido de la historia de la revista: ¡180.000 ejemplares!



NÚMERO 24. El dragón de *Mortal Kombat* fue el encargado de daros a conocer todos los secretos del brutal y polémico juego de lucha. También analizamos los primeros juegos de Mega CD.



NÚMERO 25. Tras una larga espera, *Jurassic Park* salía por fin a la venta en casi todas consolas, y nosotros os ofrecimos los análisis de las versiones de SNES, Mega Drive, NES y Game Boy.



NÚMERO 27. El género de la lucha volvía a ser el centro de nuestra atención gracias a *Eternal Champions*, que apuntaba maneras para convertirse en un referente. ¿Lo conseguiría?





bio

AMALIO GÓMEZ ya era un veterano de la prensa del videojuego antes de que se lanzara Hobby Consolas, tras curtirse en la revista Micro Hobby.

SE MANTUVO AL FRENTE durante más de 20 años, como director de la revista, y como director del área de videojuegos de la editorial.

ACTUALMENTE es editor de Micromanía, la revista de PC, que sigue fiel a su cita mensual con el quiosco.

hobby consolas: el origen

por **AMALIO GÓMEZ**

Año 1991. En una lejana galaxia –"La Carretera de Burgos"–, en el remoto planeta de "Alcobendas" , entre revistas de Spectrum, Amstrad y Commodore, los mayores y más afamados expertos conocidos en el noble arte de "echarse unos vicios" fraguaron la idea de editar la que con el tiempo se convertiría en la revista de videojuegos más prestigiosa y afamada de todos los tiempos: HOBBY CONSOLAS.

Las huestes de los antiguos "Ordenadores Personales" libraban su apasionante guerra en la mítica Micromanía, una vez que Amstrad Semanal y Microhobby habían quedado ya olvidadas en la noche de los tiempos. Pero los ejércitos de las nuevas y florecientes "maquinitas de esas de jugar" - Master System, NES, Game Boy, Game Gear... -, necesitaban un nuevo campo de batalla en el que competir, un terreno virgen y aún por explorar en el que mantendrían la más encarnizada lucha jamás conocida en el universo de la Diversión. Su único objetivo: conseguir instalarse en el mayor números de hogares y obtener el preciado galardón de ser "La Consola más Vendida del Mercado".

Y así llegó Hobby Consolas, con la intención de que ambos contendientes y los miles y miles de incondicionales seguidores de cada bando -los Nintenderos y los Segadictos- tuvieran un escenario común en el que darse de tortas. Los inicios, desde el N° 1, ya vaticinaron la tónica general de los años venideros: disputas, presiones y hasta encantamientos en forma de exclusivas y páginas de publicidad, con la obsesiva finalidad de que cada título editado, máximo baluarte de cada bando, se situara en la portada del siguiente número.

Para la portada aún virgen de la primera Hobby Consolas había dos contendientes: por el bando de Sega, una vertiginosa criatura azul de apariencia extraña a la que apodaban Sonic, y por el bando de Nintendo, un jovencito travieso que por aquel entonces ya tenía una merecida fama (que persistiría, quién lo iba a decir, hasta nuestros días) y al que llamaban Bart Simpson.

El día de la salida de la revista se acercaba y en la redacción la decisión final aún no estaba tomada. Una incansable Sega vendía entusiasmada las bondades de su guerrero: "Hacedme caso, todavía nadie le conoce, pero este personaje va a marcar una época. Se venderán millones de juegos con su nombre". Y la poderosa Nintendo, por su parte, hacía lo propio con su candidato: "Bart Simpson es el ídolo de millones de jóvenes en todo el mundo. Perderéis una gran oportunidad si no lo lleváis en la portada".

Los ejércitos de las nuevas y florecientes "maquinitas de esas de jugar" necesitaban un campo de batalla en el que competir

Finalmente, este que ahora escribe, olvidándose de las recomendaciones y los cantos de sirena, y tratando sólo de ser verdaderamente imparcial y elegir el que en su opinión era el mejor juego, se dirigió hacia el despacho del Máximo Editor (quien tenía la última palabra) y le presentó una prueba de portada: Sonic estaba en ella.

Al verla, el Editor –que reposaba tranquilo en su trono–, se levantó como empujado como por un resorte y exclamo:

- ¿¿¡¡Pero dónde vas con ese gato!!??
- Es que el juego es muy bueno-, respondí.
- ¡Pero si no lo conoce nadie! Bart Simpson es mucho más famoso, y además... Nintendo nos da 1.000 Game Boy para sortear!

De esa forma, Nintendo ganó su primera batalla. Bart apareció en el N°1 de Hobby Consolas y la imagen de Sonic quedó relegada a un póster que se regalaba con la revista. En una esquina, el anuncio del sorteo de 1.000 portátiles.

Pero la guerra entre aquellos dos gigantes de la diversión no había hecho más que empezar y su noble lid se prolongó durante años y años...

Después vinieron otros grandes: Sony, Microsoft... y la batalla por ser "La Consola más Vendida del Mercado" continúa todavía en nuestros días, con otros contendientes como protagonistas, pero viviéndose con idéntico fervor. Y Hobby Consolas aún sigue ahí, impasible, con 25 años de exitosa historia a sus espaldas.

Yo por mi parte, aprendí rápido la lección y me mantuve como director de la revista y árbitro de miles de contiendas durante muchos, muchos años...

De esta guisa aparecía el plantel original de redactores en el número 1 de la revista. Os aseguramos que han resistido mejor el paso del tiempo que los actores de Star Wars.

HOBBY CONSOLAS



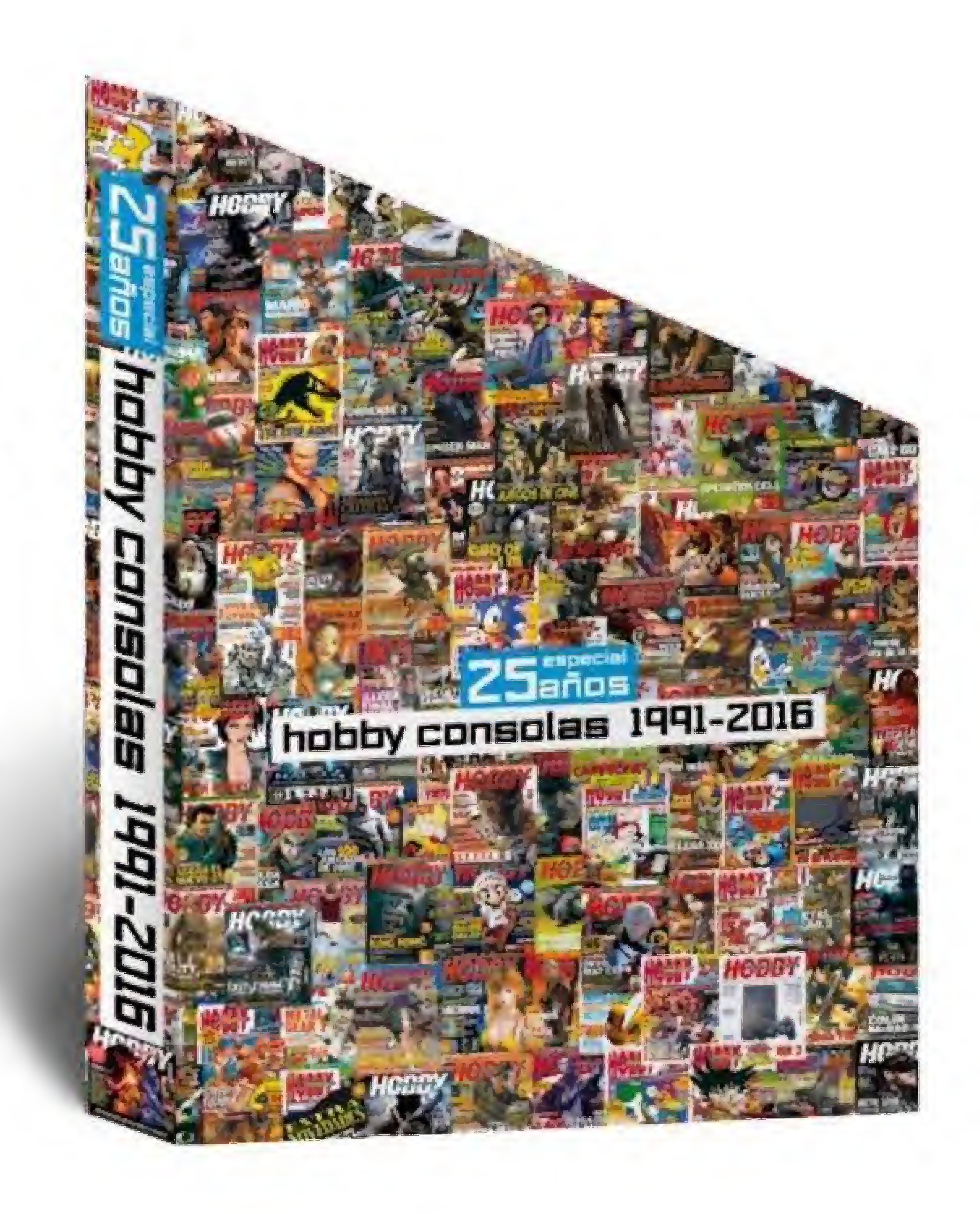
plan de la colección

N° 1 (HC 295): Años 91/92/93
N° 2 (HC 296): Años 94/95
N° 3 (HC 297): Años 96/97
N° 4 (HC 298): Años 98/99
N° 5 (HC 299): Años 2000/01
N° 6 (HC 300): Años 02/03
N° 7 (HC 301): Años 04/05
N° 8 (HC 302): Años 06/07
N° 9 (HC 303): Años 08/09
N° 10 (HC 304): Años 10/11
N° 11 (HC 305): Años 12/13
N° 12 (HC 306): Años 14/15/16

Si no te quieres perder ningún número, aprovecha nuestra **oferta de suscripción**:

12 números de Hobby Consolas + archivador para la colección por solo

33,99€



Y también puedes comprar el archivador aparte por sólo 2,50€ Entra en **store.axelspringer.es**